1/'92 NEJPRODÁVANĚJŠÍ ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

EXCALIBUR

Popular Computer Publishing

ELITE

THE RISE OF THE DRAGON

NOSFERATU THE VAMPIRE

PERSIAN GULF INFERNO

CASTLE MASTER I

KING'S QUEST V

Smutný Geoffrey Brindle bez letadla..

POČÍTAČOVÉ HRY ZAKÁZÁNY!

Počítačové firmy platí miliony Kčs daní - ostatní účastníci her se daním nevyhnou a hrozí jim stoprocentní penále. Od roku 1992 jsou počítačové hry zakázány a jejich provozování je trestné!

Vysněnou dovolenou s milionem US$ v kapse na zámořské lodi kazí Larrymu (a všem hráčům počítačových her) nejen KGB a starší žena (viz Excalibur No. 6, str. 26), ale podle ČTK daněmi a penálemi i Finanční ředitelství v Hradci Králové.

Zpráva ČTK má drobnou chybičku. Nepíše se v ní, do jakého roku jsou počítačové hry zakázány. Zde může docházet ke sporům. Vezměte si například hru "Test Drive", kde není přesně definován čas ani místo děje. Postih nemůže být uplatňován při hraní hry "Defender of The Crown", neboť se děj odehrává před rokem 1992 (přesněji ve středověku) a navíc mimo území ČSFR nebo Hradce Králové (přesněji v Anglii).

Nebuď proto smutný, Geoffrey Brindle, místo za řídící páku letadla si můžeš sednout k joysticku počítače a bez nebezpečí ztráty reálného života prožít s Excaliburem mnohá dobrodružství...

A abys měl ty i ostatní čtenáři přehled, co je ve světě herního software nového, připravili jsme pro vás novou rubriku o nejnovějších novinkách. -ml-

S BOJOVÝM LETOUNEM F-4 Phantom II přistál včera na vojenském letišti v Praze-Kbelích kapitán Britského královského letectva (RAF) Geoffrey Brindle. Americký bojový letoun, který je jedním ze 116 strojů zařazených koncem šedesátých let do výzbroje Britského královského letectva, věnovalo RAF pražskému Muzeu letectví a kosmonautiky. V současné době slouží phantomy ve Velké Británii u dvou perutí a jeden samostatný roj je umístěn na Falklandských ostrovech. Od konce osmdesátých let jsou nahrazovány moderními stíhacími letouny Tornado F.3. Americké letectvo již používá phantomy jen ojediněle. **(ina)**

FOTO: MAFA - JIŘÍ TUREK

Počítačové hry podlehly dani

Hradec Králové - Více než 7,5 miliónu korun daně včetně penále vyměřil za rok 1990 Finanční úřad v Hradci Králové jedné královéhradecké firmě provozující počítačovou hru. Daň z výher včetně až stoprocentního penále zaplatí také zhruba 70 000 účastníků hry.

Podle informací z Finančního ředitelství v Hradci Králové se v roce 1991 počítačové hry rozšířily ještě ve větší míře než v předešlém roce. Provozovatelé slibovali účastníkům vysoký zisk osvobozený od daně z příjmu obyvatelstva. "Výnosy z těchto her podléhají dani z příjmu obyvatelstva podle paragrafu 8 zákona 389/ 90 Sb. Nejde o příjmy podle paragrafu 4 odstavec f tohoto zákona, tj. výhry z loterií, sázek a jiných podobných her, které jsou od daně osvobozeny," říká zástupkyně ředitele Finančního ředitelství v Hradci Králové Zdeňka Faltová. Pokud občané nepřiznají tyto příjmy a daň nezaplatí, úřady jim daň vyměří včetně stoprocentního penále. Týká se to všech příjmů z roku 1989, 1990 a 1991. Od roku 1992 jsou počítačové hry zakázány a jejich provozování je trestné.

(Z informace ČTK, uveřejněné v deníku MF Dnes dne 17. ledna 1992.)

CO NA NÁS CHYSTAJÍ?

Chris Roberts, autor úspěšných Wing Commanderů, připravuje další trhák pod jménem STRIKE COMMANDER. Hlavní část hry tvoří letecká simulace, která se vyznačuje naprosto bezkonkurenční 3D grafikou. Na její tvorbu byl použit nový systém "RealSpace", který kombinuje bitmapovou, fraktálovou a polygonovou grafiku. Výsledná délka programu ve verzi pro PC se odhaduje na 20 MB.

Fanoušci ninjovitých želváků se mohou těšit na T.M.H. TURTLES 2. Jedná se (stejně jako u prvního dílu) o klasickou pětiúrovňovou arkádu. V současné době se pracuje na verzích pro Amigu, ST a PC, převod na osmibity nebyl potvrzen.

Pro všechny ctitele vesmírných střílečeк připravila fa Max Design hru DAIMOS. Co je na ní zvláštního? Dohromady nic moc, snad jenom to, že obsahuje ne méně než 35 levelů!

Skupina Dona Bluttha (Space Ace, Dragon's Lair 1 a 2) dokončuje SPACE ACE 2. Podtitul zní: Borfova pomsta. Dále je ve výrobě novinka jménem GUY SPY, o které však zatím nemohu podat žádné bližší informace.

Gigant v oblasti fantasy her AD&D, americká firma SSI, dokončuje EYE OF THE BEHOLDER 2. Oproti prvnímu dílu došlo k drobným vylepšením grafiky a zvuku, rozsah zůstal zhruba stejný. Podstatná vylepšení prý zaznamenal scénář, je kladen větší důraz na "vedlejší" postavy. Nepohybujete se již výhradně ve sklepeních, v BEHOLDERu 2 bude údajně možné putovat i otevřenou krajinou (podobně jako třeba ve hrách řady Bard's Tale).

Firma Thalion se také rozhodla zkusit své štěstí v oblasti AD&D. Nová hra se má jmenovat AMBERSTAR. Ačkoliv se jedná o klasický "dungeon", zpracování je poněkud netradiční. AMBERSTAR totiž využívá speciálních rotovacích a zoomovacích rutin (od tvůrců Hard Drivin') a pseudo-3D grafiky. Viděl jsem obrázky z VGA, vypadalo to velice slušně. TAD

1/'92 NEJPRODÁVANĚJŠÍ ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

EXCALIBUR

P.O.Box 414, 111 21 Praha 1

RECENZE

King's Quest V	4
Switchblade II	5
Space Quest III	5
Sword of Sodan	5
Swiv	6
Chuck Rock	6
Batman The Movie	6
Jupiter's Masterdrive	7
Zak Mc Kracken	7
Super Hang-On	7

NÁVODY

Everyones Wally	11
Trudnaja Doroga	11
The Rise of The Dragon	12
Rex I, II	13
Nosferatu The Vampire	14
Persian Gulf Inferno	14
Cadaver (level IV, V)	16
Indiana Jones I	19
Dizzy III	19
Elite	20
Castle Master I	26
Cauldron II	32

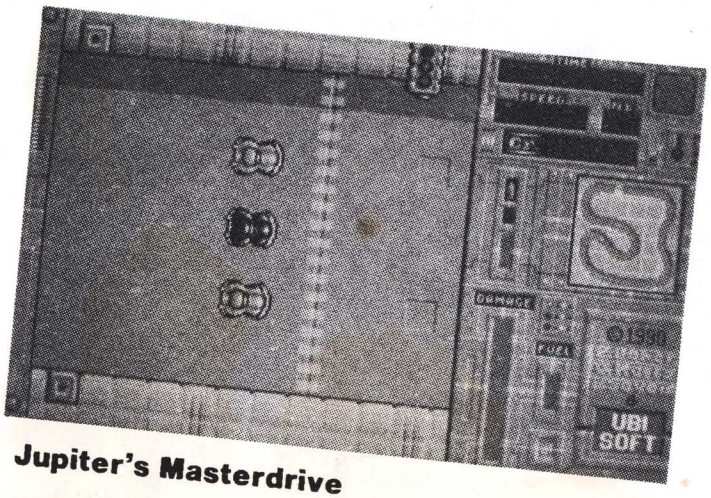
PRO OSVĚŽENÍ DUCHA

Počítačové hry zakázány?	2
Pařanská balada	10

RUBRIKY

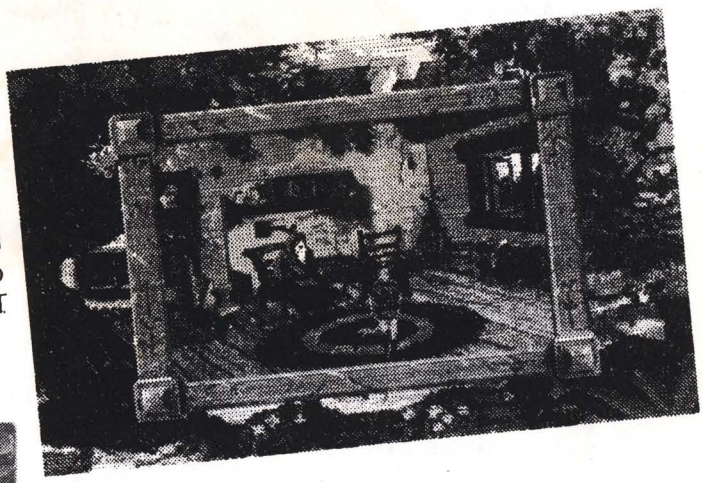
Co na nás chystají?	2
Tipy & Triky	9
Soko-Ban	9
Hra měsíce	22
Hra roku	22
Předplatné	23
Inzerce	24
Z redakce do redakce	25

(c) Popular Computer Publishing, 1992.
ŠÉFREDAKTOR: Daniel Hrubý, ZASTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Martin Ludvík, REDAKCE: Andrej Anastasov ANDREW, Tomáš Adamec TAD, LAYOUT: Martin Ludvík, GRAFICKÉ PRÁCE: Jiří Vašíček, Jakub Červinka, Daniel Hrubý, Martin Ludvík; KOREKTOR: Jana Polaková, PŘEDPLATNÉ: SMS, U Pergamenky 8, 170 00 Praha 7; ROZŠIŘUJE PNS a soukromé distribuční firmy. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha č.j. 7033/91 NP ze dne 22.5.1991. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. MK ČR 5 204, MIČ 47 129
doporučená prodejní cena 24 Kčs



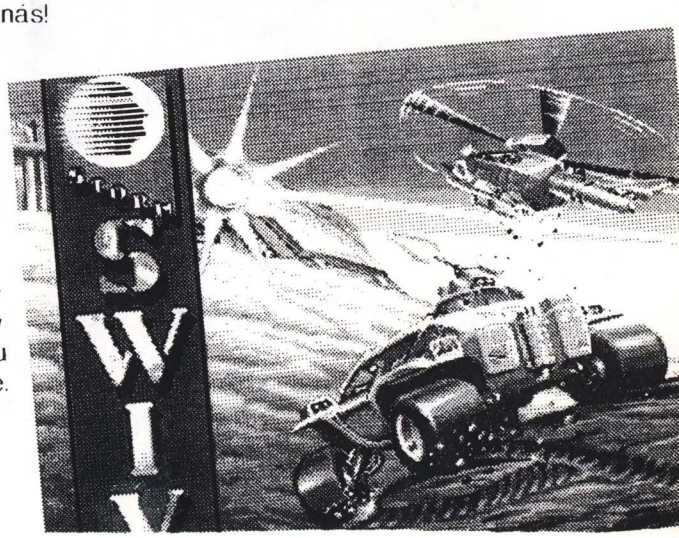
Jupiter's Masterdrive

Máme trochu zpoždění, ale to se dohoní. V této bláznivé honičce jsme v redakci získali urychlovač a jedeme obrovskou rychlostí. Čtěte proto rychle, další číslo na sebe nedá dlouho čekat! -ml-



King's Quest V znamená výrazné zlepšení grafiky a zvuku pro 386 s VGA a Sound kartami a ostudu pro Amigu a Atari ST.

Switchblade II se vyznačuje nejen perfektní grafikou, ale také neuvěřitelnou nudou, do které zabředneme po 15 minutách hry. Jestli bude nudné i toho číslo Excaliburu však budete muset posoudit Vy. A pokud byste nás chtěli něco sdělit, nešetřete nás!



Swiv patří ve své kategorii (tedy mezi klasickými střílečkami) k naprosté špičce. Tato hra skvělou šanci figurovat v horní části tabulky čtenářské soutěže o hru měsíce.

KING'S QUEST V 79

A ST PC ZX 64 At

Adventure
Sierra On-Line '91

Již popáté se mohou počítačoví dobrodruzi procházet království Daventry a účastnit se dobrodružství sira Grahama. King's Quest V, zpracovaný novým vývojovým systémem fy Sierra, přináší více kvalitnější grafiky, zvuku i zábavy, než všechny díly předchozí.

Král Graham strávil celý dnešní den na obhlídce své malé říše. Toulal se krásnými lesy, úbočími hor, voňavými pastvinami a vzpomínal na doby, kdy byl jeho život jedno veliké dobrodružství. Teprve když se odpoledne začalo nachylovat, vydal se k domovu, k sídelnímu hrádku Daventry, který obýval se svojí rodinou. Jaké však bylo jeho zděšení, když na místě, kde stával zámek, nenašel NIC! Jak tam tak stál a třeštil oči, ozval se podivný hlásek. Patřil sově jménem Cedrik, která vylíčila králi, co se vlastně stalo. Zlý čaroděj Mordack pomocí svých kouzel odnesl zámek i s Grahamovou rodinou neznámo kam. Cedrik nabídl králi pomoc - jeho pán, Crispinhoper, je prý také mocným čarodějem a snad dokáže Grahamovi pomoci. Král souhlasí a pomocí Cedrikova kouzelného prášku se dostane do Serenie, kde dobrý čaroděj žije. Crispinhoper, neboli Crispin, bohužel pouze BYL mocným čarodějem, neboť v současné době již tak trochu zapomíná. Ani on nedokáže Grahamovi vysvětlit důvody Mordackova počínání, které je již dlouho trnem v oku Společnosti čarodějů. Avšak má dobrou vůli nešťastnému králi pomoci. Proto mu dá sníst kousek pečeně z kouzelného hada, což Grahamovi umožní rozumět řeči zvířat, a mimo to jej obdaruje starou kouzelnou hůlkou (teď právě nefunguje, ale třeba si to někdy rozmyslí). Nakonec přikáže Cedrikovi, aby Grahama provázel na jeho pouti po Serenii. Velké dobrodružství začíná...

King's Quest V byl (podobně jako Larry V či Space Quest IV) vytvořen vývojovým systémem fy Sierra (SCI) třetí generace. Zásadní změnou je opuštění cesty slovní

King's Quest I:

Quest For The Crown

Král Eduard Benevolentní, bezdětný vládce říše Daventry, hledá svého nástupce. Stane se jím ten, kdo objeví a králi přinese tři ztracené symboly království - kouzelné zrcadlo, kouzelnou pokladnici a starodávný štít. Siru Grahamovi se naskýtá možnost, jak lehce (?) přijít k vlastnímu království.

King's Quest II:

Romancing The Throne

Sir Graham, vládce království Daventry, se vydá do světa hledat nevěstu. Jeho cesta je plná překážek, avšak na jejím konci čeká Grahama Valanice, dívka jeho snů.

komunikace - textové řádky a vyťukávání příkazů jsou dnes již minulostí. Nový vývojový systém je založen na výhradním používání myši, podobně jako je tomu u hry B.A.T. či u adventure fy Dynamix. Levé tlačítko myši slouží jako "vykonávací", pravým přehazujete kurzory-příkazy. Stisknutím Esc vyvoláte lištu, na které se nachází všechny příkazy, které program "umí", včetně zpomalování/zrychlování animace, load/save, šikovného "helpu" a řady dalších, známých ze starých sierr. Nový vývojový systém je v tomto směru rozhodně přínosem.

Grafika, již v druhé generaci SCI velice dobrá, také zaznamenala kvalitativní vzestup. Je sice pravda, že hned první obrázek je nepochopitelně barevně přeplácaný, jinak je však King's Quest V kreslený velice dobře (zvláště ve verzi pro PC s VGA). Z obrázků zmizely rastry, ve svém důsledku to však znamenalo nutnost jejich crunchování a tudíž zpomalení nahrávání. Také zvuk je kvalitní - u Amigy a ST je sice o něco horší než v King's Quest IV, avšak PC-verze konečně využívá hudební karty Soundblaster a na výsledku je to opravdu znát.

Víceméně tedy zatím přináší nový King's Quest samá zlepšení. Kamenem úrazu je však, jak je již u fy Sierra zvykem, animace. Pokud vlastníte nadupané PC 386, budete pravděpodobně spokojeni. Verze pro Amigu a ST jsou však v tomto směru tragické. Pokud nastavíte rychlost animace na maximum a úroveň detailů na minimum, rychlost pohybu hlavního hrdiny se sice stane snesitelnou, avšak jakmile se na scéně objeví další pohyblivý objekt (a to se stane každou chvíli), je to horror. V tomto směru jsem byl novým vývojovým systémem naprosto zklamán a jsem přesvědčen, že tento přístup k technickým nedostatkům bude pro Sierru znamenat odliv velké části jejích fanoušků. Především u Amigy, známého animačního fenoména, působí takovýto nedostatek vyloženě trapně.

Série King's Questů, jejichž "duchovní matkou" je Roberta Williams, dospěla tedy ke svému pátému dílu. Kdo ví, jak to bude dál - třeba se jednou reklama v Space Quest IV na King's Quest XVIII.: Quest For The Disk Space stane realitou.

TAD

King's Quest III:

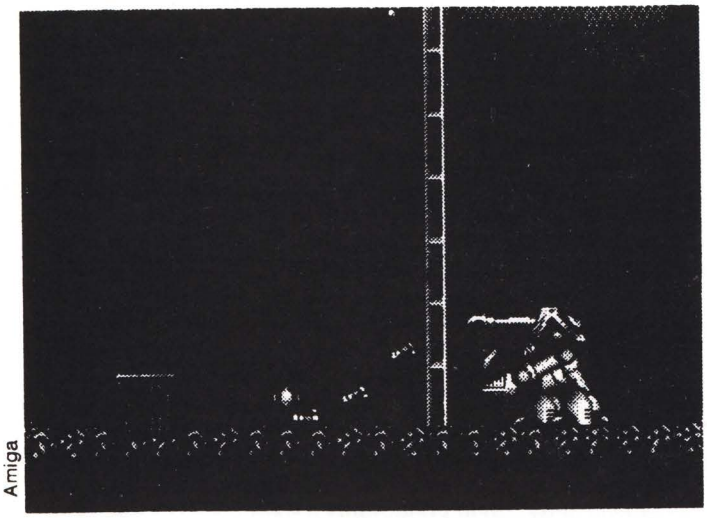
To Heir Is Human

Manželství sira Grahama bylo šťastné. Královským rodičům se narodili dvě děti, Alexander a Rosella. Jednoho dne byl však malý Alexandr unesen. Vaším úkolem je porazit zlého čaroděje a umožnit Alexandrovi návrat domů.

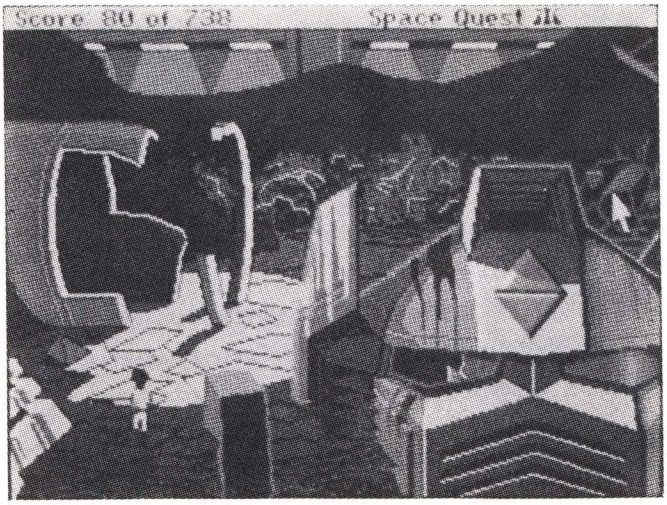
King's Quest IV:

The Perils Of Rosella

Sir Graham, šťastný otec dvou dětí, je napaden zákeřnou chorobou. Jeho dcera Rosella se s pomocí dobré víly dostane do země Tamir, aby tam nalezla lék pro svého otce. Domů se však může vrátit jenom tehdy, dokáže-li se vypořádat se zlem, které tuto krásnou zemi sužuje.



Amiga



MS-DOS

SWITCHBLADE II 55

A ST PC ZX 64 At

● ● ○ ○ ○ ○

úrovňová arcade
Gremlin Graphics

Království Thraxx je ohroženo démony temnot. Proto firma Gremlin Graphics znovu povolala na obrazovky Hira, profesionálního bojovníka za svobodu a spravedlnost.

Switchblade II přebírá velké množství prvků a nápadů z prvního dílu. Neohrožený Hiro musí projít 6 zón, přeplněných potvorami a zabijáky technického charakteru, tj. různými roboty plazivými, poskakujícími, chodícími, létajícími apod. Není třeba připomínat, že na konci každé zóny čeká speciální supersilný protivník, který z tohoto (jistě z celé zóny nejútulnějšího) místa vyhnal všechny své slabší kolegy a zabral jej výhradně pro sebe. Pokud se dostanete až na konec posledního levelu (což, jak bude zanedlouho zmíněno, vyžaduje pořádnou dávku sebezapření), čeká tam na likvidaci nejhorší z nejzlejších. Odměnou vám bude vysoké skóre a vaše jméno, zapsané zlatým počítačovým písmem do listiny hrdinů.

Switchblade II se vyznačuje dvěma hlavními rysy: 1) Kvalitní technické provedení, především pak výborně propracovaná animace, u Hira dovedená k dokonalosti. 2) Atmosféra nesnesitelné nudy, do které zabřednete již během první čtvrthodiny hry. Je k neuvěření, že někdo může mít tak chudou fantazii, jakou prokázali tvůrci Switchblade II. Zcela evidentně se jednalo o profesionálně zdatný, avšak velice utahaný tým programátorů. Jednotlivé zóny jsou únavně dlouhé a někdy představují zběsile zamotané pletence chodeb, v jejichž procházení mohou najít zálibu pouze vysoce odolní masochisté. Grafický návrh jednotlivých levelů je také velice slabý a použité barvy tento dojem rozhodně nevylepší. Nejvíce mě však deprimovalo, že během hry nenarazíte na víc jak deset typů protivníků (kteří navíc nestojí za nic). Jediným plus tedy můžeme označit Hirovu výzbroj. Několik typů střelných zbraní je samozřejmostí, na blízko používá Hiro svoji starou osvědčenou dýku. Navíc jsou k dispozici dvě zbraně vskutku unikátní: První z nich jsou řízené rakety, postupně likvidující všechny nepřátele na obrazovce, druhou nevypočitatelný "drak" neobyčejné síly... jehož prvním cílem se však měli raději stát ti, kdo jej stvořili. TAD

SPACE QUEST III 91

A ST PC ZX 64 At

● ● ● ○ ○ ○

adventure
Sierra On-Line '91

Space Quest III: Piráti z Pestulonu je zatím nejlepším dílkem (pozn.: Zatím jsme netestoval Space Quest IV) Marka Crowa a Scotta Murphyho, kmenových programátorů fy Sierra, všeobecně známých jako "dva chlápci z Andromedy". Ačkoliv oba autoři po druhém dílu prohlásili, že se Space Questy je definitivní konec, vyvinutí nové verze SCI (Sierra Creative Interpreter) je dostatečně nadchlo k vytvoření "trojky". A jak již dnes víme, další (tedy již třetí) generace SCI dala vzniknout Space Quest IV - ale to je zase jiný příběh. Ze Space Quest II unikl Roger Wilco v malém záchranném člunu. Hybernovaný Roger nemohl řídit směr svého letu a tak malý člun putoval bezcílně vesmírem. Uplynulo hodně času, než byl zachycen radary obrovské lodi, jakéhosi plně automatického vesmírného popeláře. Rogerův člun byl z volného prostoru nasán do jednoho z velkých odpadkových kontejnerů, aby tam byl ponechán svému osudu. Dopadem na dno kontejneru bylo však aktivováno oživovací zařízení a Roger se konečně probudil...

Prvním Rogerovým úkolem je dostat se z toho odporného smetiště. Do cesty se mu sice staví mnoho překážek, např. jedna přerostlá agresivní myš, nakonec se však Rogerovi podaří spravit jeden z vraků, na jehož palubě unikne do volného prostoru. Tak, to by bylo. Další zastávkou vesmírného dobrodružství je planeta Phleebhut, kde se Roger musí utkat s Terminátorem, který jej sledoval od jeho posledního dobrodružství. Celý vyčerpaný náročným soubojem se Roger odletí posilnit na Monolith Burger. Zde zjistí, že Dva chlápci z Andromedy byly uneseni firmou Scumsoft a jsou nuceni zabývat se vytvářením pitomoučkých 2D arkád. Roger musí zachránit své tvůrce, jinak už žádný další Space Quest nebude! Záchranná mise zavede Rogera na planetu Ortega a nakonec i na měsíc Pestulon, kde se mu podaří oba programátory osvobodit a dopravit je na Zem. Space Quest III, hbitý a precizně provedený, obsadil druhé místo naší adventure - tabulky. Uvidíme, jak si bude vést Space Quest IV. TAD

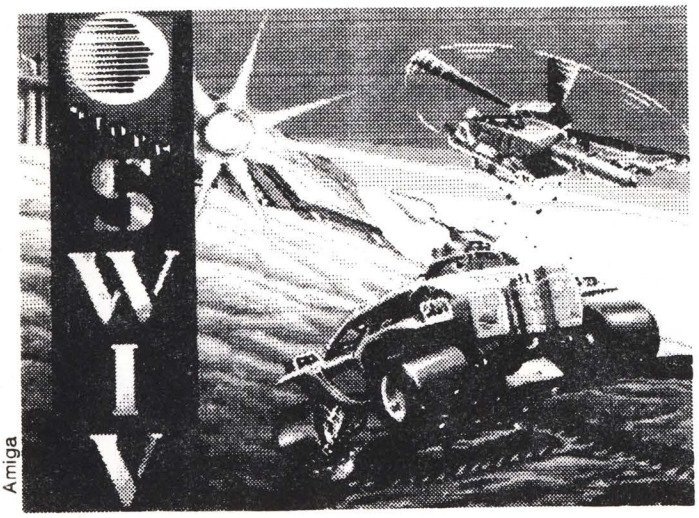
SWORD OF SODAN 54

A ST PC ZX 64 At

● ● ○ ○ ○ ○

arcade
Discovery

Klasická dobrodružná arkáda s přídechem fantasy - tak můžeme stručně charakterizovat toto dílko fy Discovery. Hra byla pojata opravdu velkoryse - např. ve verzi pro Amigu zabírá čtyři diskety. A není se čemu divit, když všechny postavy jsou velké do poloviny obrazovky. Během vaší cesty za ukrutně zlým čarodějem na vás čeká velké množství dobře promyšlených scén, zpracovaných ve velmi slušné grafice se zvukovou kulisou, zajišťující jedinečnou atmosféru. Velkou slabinou hry je však animace, která je nenápaditá a působí značně nepřirozeně. TAD

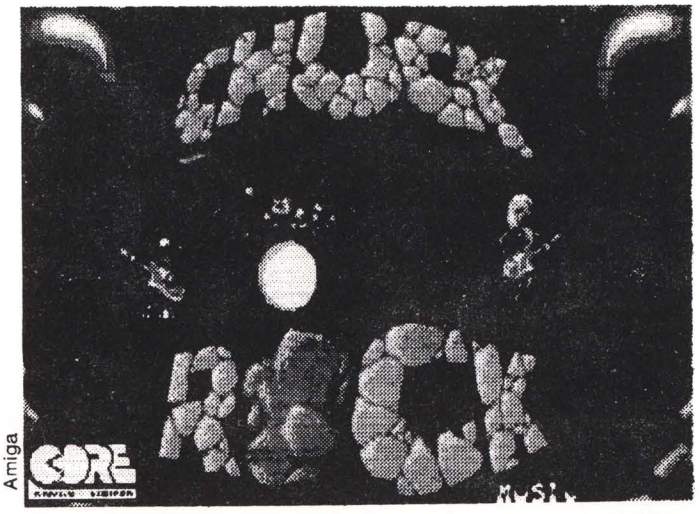


Amiga

SWIV 95

A	ST	PC	ZX	64	At
●	●	○	○	○	○

arcade
Storm '91

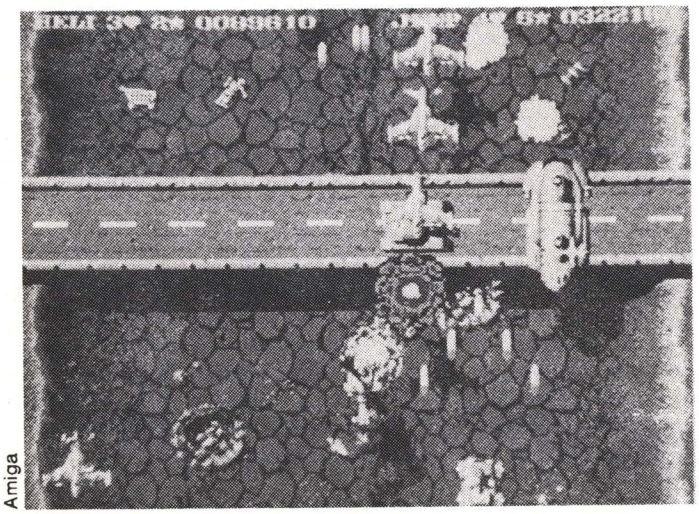


Amiga

CHUCK ROCK 85

A	ST	PC	ZX	64	At
●	●	○	○	○	○

úrovňová arcade
Core Design '91



Amiga

SWIV (neboli SilkWorm IV) patří ve své kategorii (tedy mezi klasickými střílečkami) k naprosté špičce. Autoři tentokrát použili pohledu seshora a vertikálního scrollingu, zachována zůstala možnost volby vozidla (vrtulník nebo džíp) a možnost hry dvou hráčů. Technické zpracování SWIVu je opravdu výborné. Pozadí i jednotlivé objekty se mohou pochlubit neobyčejně kvalitní kresbou, sympaticky ostrými konturami a barvami volenými tak, aby nedocházelo ke splývání objektů s pozadím. Výsledkem je tedy skvělá přehlednost a dobrý vizuální dojem. Zvukové efekty byly převzaty ze starého Silkwormu, jsou však přesamplované a doplněné o některé další - výsledná zvuková kulisa je velice přesvědčivá. Nepřátelský strojový park využívá prvků starého Silkwormu, objevilo se však množství nových či alespoň podstatně vylepšených strojů. Největším plusem SWIVu je však skvěle trefená míra obtížnosti, což tolik chybí většině ostatních střílečeк. TAD

Domácnost Chucka Rocka je snem každého novomanžela - televizor, klid, dobré pití a hodná žena, která sama zastane všechnu práci a jejímž hlavním cílem je spokojenost a pohodlí muže. A navíc je Ofélie Rocková vyhlášenou krasavicí. Zkrátka - Chuckovu štěstí nic nechybí. Avšak jednoho dne, kdy Ofélie právě prala manželovy šaty, objevil se u domu Gary Gritter, místní podivín. Již dlouho tajně sledoval Chuckovu manželku a dnes se odhodlal k činu. Potichoučku se připlížil k prací zaujaté Ofélii a omráčil ji obuškem, kterým by snadno vykotlal Eiffelovku. Chuck ovšem slyšel podezřelý hluk a vyběhl z domu. Ihned pochopil situaci a jakmile si sehnal náhradní šaty, pustil se do pronásledování šíleného Garyho...

Věřte nevěřte, avšak v nouzovém obleku, slušivé sukýnce z listí, vypadá Chuck jako pravý neandrtálec. A když se takto vypadající hromotluk řítí s rodovým válečným pokřikem džunglí, i ten největší dinosaurus raději stáhne ocas mezi nohy a třemi kroky se uklidí do bezpečí. Rozezlený Chuck je skutečně nemilosrdným soupeřem - všechny, kdo se mu postaví do cesty, sráží drtivými údery svého pivního břichu. Čas od času také stane před nějakým problémem, jehož řešení mu obvykle zabere více času, než boj s dvojicí vyhladovělých medvědů. Takto postupujíce vpřed nakonec Garyho dohoní a po vybojování poslední bitvy odvede milovanou Ofélii zpět do rodinné jeskyně.

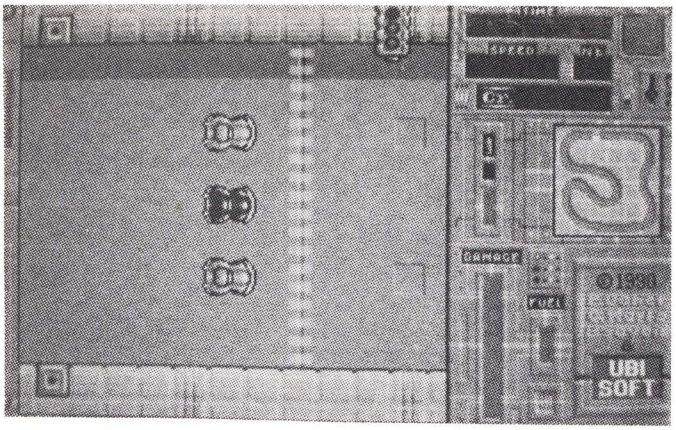
Nudíte-li se, sáhněte po Chuck Rockovi. Nenajdete tu sice nic moc převratného, ale určitě si alespoň spravíte náladu. Chuck Rock patří mezi ta šťastná dílka, jejichž autoři nepatří mezi suchary nejsušší a dokáží z normální arkády udělat pořádnou srandu. Již samotná postava hlavního hrdiny prostě nedovolí, abyste se na hru dívali jinak než z nadhledu. A Chuckovi "nepřátelé" si s ním v ničem nezadají - některé potvůrky by si zasloužily zvláštní cenu. Dobrým nápadům jistě sluší dobré provedení. V případě Chuck Rocka můžeme s potěšením konstatovat, že tomu tak je. Autoři grafiky i hudby zkrátka dobře věděli, kde mají ručník - k velkému štěstí všech playerů. TAD

BATMAN THE MOVIE 68

A	ST	PC	ZX	64	At
●	●	○	●	●	○

arcade
Ocean

V téže době, kdy na plátnech kin americký velkofilm Batman slavil největší úspěchy, firma Ocean uvedla na pulty softwarových prodejen hru BATMAN THE MOVIE. Jedná se o klasickou čtyřúrovňovou arcade. První část se odehrává v chemičce Axis, druhou je výborný simulátor jízdy Batmanovým superautomobilem. Po logické mezihře přichází třetí část, ve které ovládáte Batmanovo letadlo a ničíte Jokerovy balóny. Hra vrcholí velkolepou honičkou po Gothamské katedrále. Se svým kvalitním zpracováním, dobrými nápady a správnou mírou obtížnosti patří BATMAN THE MOVIE k tomu nejlepšímu od Ocean. TAD



Atari ST

JUPITER'S MASTERDRIVE 60

A ST PC ZX 64 At

sport

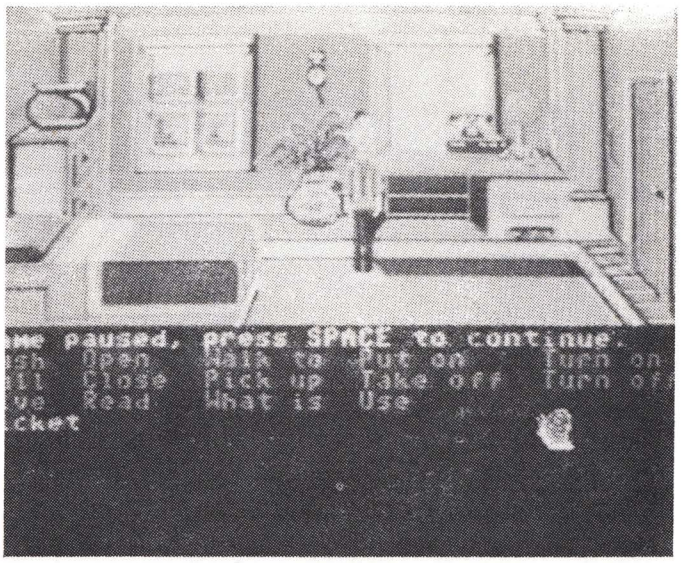
Jupiter je zřejmě rájem automobilových závodníků. Na každém z jeho měsíců se totiž nalézá speciální dráha, určená pro závody a la Super Cars. Každá trať má přiřazen ještě speciální bonus-okruh. Sečtete-li všechny tyto tratě, výsledek bude znít - Velká cena Jupiteru.

Tréninkové jízdy jsou u této hry dobrým nápadem. Tratě jsou nezvykle členité, mnohdy můžete volit hned několik cest k cíli. Můžete zajet do slepé uličky, ale také si zkracovat cestu krajinou - pokud to ovšem nenapálíte do nějaké továrny či skladiště. Silnice je zaneřáděná spoustou všelijakých (většinou užitečných) předmětů - získáte je prostě tak, že do nich najedete. Takto můžete získat palivo, urychlovače, posílení štítů vozu a mnoho dalších výmyslů. Bonus-okruhy představují svérázný způsob, jak nabýt větší množství peněz. Za první místo v bláznivé honičce obdržíte pěkný balík kreditů.

Po každé jízdě se dostanete do obchodu se sympatickým prodavačem, kde můžete (za patřičnou sumu kreditů) dovybavit svůj stroj různými zlepšováky (silnější motory, lepší pneumatiky, karoserie, zbraně... tedy zhruba stejné jako u Super Cars). Pokud jste po cestě sesbírali nějaké ty speciální J-mince, můžete zkusit své štěstí ve forbesu. A až se seznámíte se všemi zašmodrchanými okruhy měsíců Jupiteru, zhluboka se nadýchněte a hurá na Velkou cenu.

Jistě vás potěší velká variabilita tratí - u každé je použita nová grafika. Další sympatickou věcí je, že na každém okruhu na vás čeká jiný vůz (na jednom dokonce vznášedlo). Je jasné, že charakteristiky ovládání těchto strojů jsou naprosto různé. Abyste se na zauzlovaných okruzích neztratili, máte k dispozici malou mapku trati (průběžně zobrazuje vaši pozici). Hra obsahuje také volbu pro dva hráče, avšak po rozdělení obrazovky na dvě části vidíte tak malou část trati, že se na zběsilých Jupiterovských okruzích okamžitě ztratíte, mapa nemapa.

A konečné hodnocení? Přestože JUPITER'S MASTERDRIVE nedosahuje kvalit Super Cars II (ostatně ani SC I), stojí za to, abyste si ho zahráli. Legrace si tu užijete dost (a nemusíte zrovna lechtat toho chudáka přepracovaného prodavače). TAD



MS-DOS

ZAK MC KRACKEN 90

A ST PC ZX 64 At

Adventure
Lucasfilm Games '89

Zak Mc Kracken je po Maniac Mansion druhou úspěšnou adventure od Lucasfilm Games. Jak zpracováním, tak především nápady je podstatně lepší, než jeho předchůdce. O co tedy běží? Novinář Zak musí zabránit ambiciózním mimozemšťanům v ovládnutí Země. Časem si získá přátele, střídavě pak tedy můžete ovládat až čtyři lidi najednou. Zak sežene plán zařízení, které je možné použít proti vetřelcům. Jeho hlavní stavební části tvoří trojice zvláštních krystalů. V honbě za těmito krystaly procestuje Zak letecky celou Zemi, zavítá do pradávných pyramid a svatyní, do panenského pralesa, do Bermudského trojúhelníku. Žádné zajímavé místo nezůstane opominuto, pátrání vás nakonec zavede i na tajemný Mars. Ve hře na vás čekají důmyslné přístroje, tajemné artefakty a spousta dobrých fórů. Dobrá rada pro vás: Tu výbornou atmosféru a setkání s roztomilou dvouhlavou veverkou (předchůdce monkeyislandovské tříhlavé opice) si prostě nesmíte nechat ujít. TAD

SUPER HANG-ON 76

A ST PC ZX 64 At

sport
Electric Dreams

Na obrazovkách počítačů mají motocyklové závody dlouhou tradici. Jedním z těch lepších je právě Super Hang-On, původně automatová hra od fy Sega, na kterou občas narazíte i u nás (např. v OD Kotva). Čas od času se s Hang-On setkáte i pod nějakým tím krycím jménem, to však již není důležité. Koncepčně se jedná o etapové silniční závody - nejezdí se tedy na okruzích. Závodníci cestují po různých zemích a v každé je čeká určité množství etap. Do další je možné postoupit až po zvládnutí té předchozí, hra je založena na časovém omezení každé z etap. Tedy nic nového pod sluncem. A vynikl-li Super Hang-On alespoň trochu mezi svými kolegy, zásluhu na tom opravdu nenese žádný převratný nápad, nýbrž překvapivě dobré zpracování. Speciálně u auto-moto simulací bývá totiž zvykem, že přepis kvalitních automatových verzí na domácí počítače nekončí příliš dobře. Super Hang-On představuje šťastnou vyjímku - zvuk, ale především grafika skutečně odpovídají vysokým "automatovým" standartům a zážitek z jízdy je prakticky stejný - i bez obligátní automatové pětikoruny. TAD

TIPY & TRIKY

ELF
Tato hra je bez tréninku jistě velmi obtížná. Můžete si ji trochu ulehčit - napíšete-li kdykoliv v průběhu hry "CHOROPOO", doplní se vám zvířátka Pets na 99 kusů a můžete si nakoupit v obchodech životů kolik chcete.

PEGASUS
Kódy do všech úrovní:
level 11 - "SCREECH"
level 21 - "DRAGONFLY"
level 31 - "BEEBOP"
level 41 - "CELESTIAL"

STRIDER II
Už tolikrát jsem začínal znova od začátku, tolikrát jsem viděl nápis Game Over. Až teprve nedávno jsem se dozvěděl, jak na to. Což takhle napsat při hře "SWIFT" a zkusit si tlačítkem "E" doplnit energii člověka a tlačíkem "D" doplnit energii robota.

Full Contact
Jestliže budou i ti nejzavilejší karatisti bezmocní proti bojovníkům ve vyšších level, mám zde pro ně jeden podvůdek. Zjistil jsem, že když na protihráče zakřičím jméno "Tuleby", protivník boj se mnou raději vzdá.

Killing Cloud
Až se vás hra bude ptát na kód do další úrovně, zadejte heslo "1KILLING", trochu vám to ulehčí život.

Test Drive II
Dochází vám benzín? Napište "GAS" a objevíte se u nejbližší benzínové stanice.

Gem X
Kódy do jednotlivých level jsou : Earthian, Kenichi, Inokoma, Burai, Badman, Network, Yokohama, Exact, X68000, Turrican, Redmoon, Campaign, Megaman, Szvalion, Fmtowns, Chierie, Gamerion, Yamas, Robotech a Populous.

Astro Marine Corps
Kódy do všech 7 úrovní: Nostromo, Discovery, Enterprise, Dagoban, Replicant, Krull, Metropolis

Atomic Robokid
Na úvodní obrazovce napište "Tuesday14th" a objeví se menu pro cheatmaniaky jako stvořené...

Powermonger
Kdo by čekal celou věčnost, než obyvatelé městečka postaví takovou velkou mašinu, jako je katapult. Je možné je trochu popohnat tímto způsobem: V jakékoliv středně veliké vesničce dejte svým lidem povel stavte co nejvíce (žárovka a tři meče). Lidé se rozejdou směrem k nejbližšímu lesíku. Než tam však stačí dorazit, povel několikrát za sebou rychle zopakujte a ve většině případů se dočkáte katapultu (děla nebo lukú) během několika sekund.

Total Recall
Při Arnoldově božském úsměvu na titulní obrazovce napište cheat: "LISTEN TO THE WHALES" a nebude vám ubývat energie. Pokud budete mít potíže při jízdě autem, napište ve hře jméno slavného kytaristy. (nápověda - JIMMY HENDRIX)

ZX spectrum

Inside Outing
Nahrát od adresy 23296 o délce 38020, pokes jsou 53121,201; 53152,201; 52935,0 a 49256,24. Nekonečná energie.

Dark fusion (compress verze)
46696,x. X = počet životů

Rasputin
Nahrát od adresy 31486 o délce 34049, pokes 51160,201; 51197,201; 51254,201; 51191,201 a 51229,201. Přestane ubývat energie.

Sanxion
36551,0 zastaví odpočet životů

BMX II
31784,24 a 36231,201 zastaví odpočet času

Rex Hard
27936,201 neubývají životy; 46016,150 zastaví čas; 28054,201 nekonečně nabitá pistole.

Captain Fizz
28902,62 - nesmrtelnost

Rex I
38129,x - zadejte počet životů

Rick Dangerous
58359,0 nekonečné životy

Rentakill Rita
57982,0; 58520,0 a 58229,0 nesmrtelnost

SOKO-BAN

Když jsme v osmém čísle (Level 12) otiskli úlohu na "dlouhé večery", netušili jsme, jakou odezvu mezi čtenáři vzbudíme. Do redakce přišlo plno dopisů s nápaditým i méně nápaditým řešením. Máme radost, že máme tak aktivní čtenářskou obec, o které si zatím můžou jiné časopisy nechat zdát. Tak kdo z vás se při přemisťování beden nejméně namáhal? Nejlepší výkon byl přesun přes 239 polí. Tohoto výsledku dosáhli: Josef Koželuh, Lukáš Stránský a Vítězslav Vlčan. K otištění jsme vybrali řešení právě posledně jmenovaného řešitele. Ostatním dvěma se omlouváme, že neotiskujeme právě jejich výsledek, ale prostě nám nevyzbylo místo.

C2-I2	6	H12-H9	3	K11-H11	3	K11-H11	3
H4-I4	1	H9-E9	3	H11-H9	2	H11-H9	2
I7-L7	3	E9-E11	2	H9-F9	2	H9-D9	4
K10-K12	2	J6-J7	1	F9-F11	2	I5-I7	2
G15-F15	1	J7-K7	1	I2-J2	1	I7-K7	2
F15-F14	1	K7-K11	4	J2-J7	5	K7-K11	4
H11-H9	2	K11-H11	3	J7-K7	1	K11-H11	3
H9-F9	2	H11-H9	2	K7-K11	4	H11-H9	2
F9-F6	3	H9-D9	4	K11-H11	3	H9-E9	3
J11-H11	2	D9-D7	2	H11-H9	2	I3-I7	4
H11-H9	2	L7-K7	1	H9-F9	2	I7-K7	2
H9-D9	4	K7-K11	4	F9-F8	1	K7-K11	4
D9-D6	3	K11-H11	3	C3-C2	1	K11-H11	3
E5-E6	1	H11-H9	2	C2-J2	7	H11-H9	2
K12-K11	1	H9-E9	3	J2-J7	5	H9-F9	2
K11-H11	3	E9-E7	2	J7-K7	1	F11-F10	1
H11-H9	2	I6-K6	2	K7-K11	4	F14-F11	3
H9-F9	2	K6-K11	5	K11-H11	3	B9-B8	1
F9-F7	2	K11-H11	3	H11-H9	2	B8-E8	3
J12-J11	1	H11-H9	2	H9-E9	3	B11-B8	3
J11-H11	2	H9-D9	4	E9-E10	1	B8-D8	2
H11-H9	2	D9-D10	1	I4-J4	1	celkem 239 polí	
H9-D9	4	J4-J7	3	J4-J7	3		
D9-D11	2	J7-K7	1	J7-K7	1		
I12-H12	1	K7-K11	4	K7-K11	4		

Dále děkujeme ostatním za účast a doufáme, že SOKO-BAN nebyla pouze ojedinělá akce. Takže zase někdy příště.
Další umístění: 243 Štěpán Hrbek, 245 Roman Šlechta, 247 Petr Lee a Petr dolejš, 249 Petr Čvančar, 255 Petr Pančocha .....

Zpracoval Dan

PAŘANSKÁ BALADA

Školní zvonek stále ještě zběsile drnčel, když žák osmé A Franta Pařba daleko před ostatními probíhal okolo školníkových oken. Při pohledu na jídelnu, ze které se linula tenká vůně něčeho sladkého, se František na chvíli zarazil a naslouchal, jak jeho žaludek kručí do taktu polykaných švestkových knedlíků. Tato vize však rychle zmizela ve chvíli, kdy gamesníkovy prsty chtivě sevřely hůlkovitý předmět zavěšený na šňůře, která jako hádek mizela ve školní brašně.

Joystick s sebou Franta nosil vždy a všude. Při zkoušení u tabule si s ním cvakal v kapse a při temných písemkách zuřivě mačkal Fire v domnění, že se pomyslný zaměřovač usmívá uprostřed hlavy paní učitelky. Stejně jako vždycky i nyní mu magická hůlka připomněla zásobu nových her čekajících doma na prohlédnutí. Při pomyšlení na zdušené skřeky umírajících nepřátel se dal hoch opět do běhu a zmizel za rohem ulice Štěpánské, dříve Štěpánovy.

V rekordním čase zaskřípaly masivní dveře domu č.20 a bylo slyšet, jak někdo spěšně vybíhá do druhého patra. V roztřesenýma rukama se nadržený hráč snažil vyprostit potřebný klíček od bytu z hustého svazku klíčů. Vida, že v takovéto náladě nemá šanci, začal zuřivě zvonit, až skoro promáčkl ubohý zvonek. Poplašená babička spěšně otevřela dveře, ale svým starým okem stačila postřehnout jen několik letmých pohybů, jak Franta odhodil brašnu do pečlivě seřazených prázdných lahví za botníkem a skočil do svého pokoje strhujíc vlající joystick k sobě. Zvuk zapínaného počítače a rozsvěcujícího se monitoru se spolu s řezavým třeskotem rozbíjeného skla slil ve slibný začátek začínajícího odpoledne.

Nové hry nestály za nic a tak gamesníkovi nezbylo, než se vrátit k osvědčenému programu Elite a stát se opět na několik okamžiků (hodin, dní či let) obávaným vesmírným lovcem. Odpovědí na babiččino ustarané "Byl jsi na obědě?!" byl pekelný řev startovacích motorů. Vzápětí na to se rozštěkalo několik hlavní pulsních laserů a babička dotazy vzdala.

Po několika hodinách usilovné mely se Franta dostal do bojové nálady a každou novou nepřátelskou loď komentoval hlasitými výkřiky, jimiž své soky posílal do žhavých sluncí, do černých děr a někdy také úplně jinam.

V galaxii B 27 u slunce Prometheus Beta gamesník zabrzdil tak zuřivě, že ulomil kus skleněné podložky, na které jeho joystick držel přisátý jak klíště. Stoleček se převrátil a veškeré bojové vybavení (tj počítač, ubrousky na otírání potu, myš atd.) se sesypalo na zem. Tuto maličkost pán galaxie nijak nepostřehnul a pokračoval v urputném boji s joystickem upevněným mezi stehny. Další pohroma na sebe nenechala dlouho čekat. Za několik okamžiků monitor ztmavl, řev motorů utichl a dioda na počítači zamrkala naposled. Nastalo ticho. Ubohý galaktický pirát chvíli nechápal, co se děje, když tu mu hlavou probleskla strašná myšlenka - pojistky! Proboha, POJISTKY! Vánek lehce zasténal, jak Franta doslova vyletěl na chodbu a sbíhal dolů po nic netušících schodech.

Obyvatelé tiché pražské čtvrti si ještě dlouho vyprávěli o neobvyklém úmrtí, jež se událo v ulici Štepánské, bývalé Štěpánově, v domě č.20. Paní domovní, jak uváděl její zoufalý manžel, šla na chvíli vypnout pojistky do suterénu. Po určité době se ozval ostrý, syčivý zvuk, jinak nic. Našli ji spálenou na uhel, napůl rozfoukanou domovním průvanem. Policie si nevěděla rady a ohledavači mrtvol mleli něco o silném pulsním laseru, jinak prý to ani není možné...

Poučení z toho plyne jen jedno - nedrážděte herní maniaky vypínáním jejich miláčků, obzvláště, pokud nemají uloženou pozici, uvedená situace by se mohla opakovat!

Z vlastních zážitků čerpal ANDREW.

EVERYONES WALLY

Za návod na tuto složitou hru děkujeme Emilovi Müllerovi. Jsme moc rádi, že nám naši čtenáři posílají tolik návodů. Čím lepší budou, tím více jich budeme otiskovat, takže pište čitelně a své mapy nám posílejte na čtvrtkách a černou fixou!

V první části hry je vaším úkolem sesbírat písmenka hesla BREAK, postupujte takto:

Písmeno B:
1. Změňte se ve Wilmu a najděte knížky 1 a 2.
2. Vyměňte knížku 1 za JUMP LEADS a knížku 2áza BUNSEN BURNER.
3. Najděte knížku 3 a v knihovně ji vyměňte za písmeno "B".

Písmeno R:
1. Nasaďte si plynovou masku GAS MASK a sejděte pod vodotrysk. Obrazovku s běžícím žralokem přecházejte nalevo, napravo, nalevo, napravo... Na konci jeskyně vezměte písmeno "R".

Písmeno E:
1. Jako Wally musíte opravit poškozený hák, takže seberte lepidlo SUPER GLUE i zlámaný hák BROKEN HOOK a odneste obě věci do dílny.
2. Položte hák na stůl a přejděte s lepidlem pod svěrákem. Nyní seberte již práceschopný hák HOOK WORKING.
3. Zaneste hák do výtahu.
4. Opět se změňte ve Wilmu, vyhledejte balíček PARCEL a poštovní známku. Obě věci zaneste na poštu a tam v obrazovce přilepte známku na balíček a vyměňte jej za písmeno "E".

Písmeno A:
1. Změňte se v Toma a najděte nádobu s olejem OIL CAN. S ní namažte vozík v supermarketu.
2. Změňte se v Haryho a jděte s ním také do supermarketu. Skočte z vozíku na pokladnu a seberte písmeno "A".

Písmeno K:
1. Jako Wilma vezměte z obchodu "Bakers" oříšky pro opice MONKEY NUTS.
2. Jděte do ZOO a seberte opici francouzský klíč MONKEYS WRENCH. Položte si ho na nějaké viditelné místo.
3. Změňte se v Dicka a najděte nořidlo PLUNGER. S ním a s francouzským klíčem jděte opravit vodotrysk, tj. skočte s těmito věcmi na sochu na vrcholku vodotrysku.
4. Změňte se ve Wallyho a najděte prázdné vědro EMPTY BUCKET a hromadu písku SAND. Naplňte vědro u vodotrysku a seberte cement u míchačky.
5. Najděte zednickou lžíci TROWELL a spolu s cementem ji doneste k hromadě cihel, postavíte stěnu.
6. Změňte se v Harryho, najděte drát FUSE WIRE a opravte jím přepálené pojistky BLOWN FUSE.
7. Najděte izolátor INSULATOR, šroubovák SCREWDRIVER a jděte do telefonní budky PHONE. Hrajte "Asteroids", dokud se neteleportujete. Poté jděte ke stožáru vysokého napětí a vyměňte jeho izolátor za nový, takto jste opravili vedení.
8. Změňte se v Toma, vezměte plochou baterii FLA BATTERY z nákladáku a položte si ji na viditelném místě. Změňte se v Harryho, vezměte baterii, JUMP LEADS a jděte k benzínové stanici Bee Pee.
9. Na stanici nabijte baterii ze zeleného článku a položte ji. Změňte se v Toma, seberte baterii a položte ji na zdviž opraveného jeřábu. Změňte se na Wallyho, zapněte zdviž, vylezte na postavenou stěnu a konečně seberte písmeno "K".

Druhou částí hry je oprava vodovodu a samotné zakončení. Postupujte takto:
1. Jako Dick vejděte s nasazenou plynovou maskou do jeskyně pod fontánou a seberte vadnou plynovou rouru (Pozor na žraloka!).
2. Po východu z jeskyně najděte žvýkačku CHEWING GUM. Rouru si položte na stůl v dílně a jděte hledat náplast PATCH.
3. S náplastí a žvýkačkou přejděte v kuchyni pod stolem a roura bude spravená.
4. Seberte spravenou rouru s plynovou maskou a skočte do jeskyně pod fontánu a uložte rouru zpět na správné místo.
5. Všechny osoby doveďte postupně do banky, každá osoba však u sebe musí mít to správné písmeno, tj: Wilma "B", Tom "R", Dick "E", Harry "A" a Wally "K". Po skončení této ceremonie vás čeká odměna...

TRUDNAJA DOROGA

Jisté důležité organizaci byly ukradeny tajné dokumenty. Vy, jako pracovník tajné služby je máte získat zpět. Víte jen tolik, že je skrývá hrabě de Beel ve svém hradě na ostrově Qwough. Jste limitováni časem, laicky řečeno je ráno a do večera se musíte vrátit s dokumenty. Váš úkol bude natolik obtížný, že raději uvádíme kompletní řešení ve formě všech příkazů (tzv. "suchý" návod).

Vezmi sirky, SV, Zvedni stavidlo, Vezmi paklíč, Z, Z, N, Otevři bedničku, Vezmi pochodeň, D, V, S, Zapal pochodeň, S, S, Otevři dveře, S, Vezmi ježka, J, J, V, Zapal dříví, N, Polož pochodeň, Polož sirky, Z, S, N, D, V, Oblékni skafandr, D, Otevři dveře, N, Sundej skafandr, Polož paklíč, Oblékni skafandr, D, J, Vezmi meč, S, N, Sundej skafandr, Polož skafandr, Z, J, Zabij Quarlymordaktyla, Vezmi kleště, Z, SZ, SZ, Prostřipej plot, J, JZ, J, V, J, J, Vezmi tabletku, S, Dej tabletku do čaje, J, S, J, S, J, S, J, S ...(dokud nebude 17 hod.), S, V, N, S, Odsuň skříň, V, Vezmi dokumenty, Z, Vyhoď dokumenty z okna, J, D, S, Z, S, SV, S, Z, Vezmi dokumenty, J, SV, V, V, V, Vezmi pochodeň, D, Z, J, J, J a nakonec konec.

Jan Prokeš

THE RISE OF THE

DEN 1:
Seberte šaty ze země, seberte kabát, na toaletě ze skříňky vyndejte kufřík první pomoci a slzný plyn. Zapněte videotelefon (dále jen VP), přehrajte si všechny tři záznamy pomocí dálkového ovládání, vezměte fotografii dívky Chandry, seberte zásobník do pistole a z VP vytáhněte ID kartu. Oblečte si šaty a kabát, výtahem sjeďte do metra a podívejte se na plán města.

Jeďte do City Hall, kupte u Bliss růže (2), jděte do Bureau of Records, kde pracuje vaše dívka Karyn, dejte jí květiny (3,3) - v 19:30 si s vámi domluví schůzku. Vezměte si klíče, ketré vám dala a jeďte do Pleasure Dome. Jděte k baru, promluvte si s překupníkem zvaným "The Jake". Má na sobě zelený oblek a sedí na konci stolu (1,2,1,1,2). Ukažte mu fotografii mrtvé Chandry, znovu si s ním promluvte (2,3,2,1) a dozvíte se o vrahovi Chandry, říkají mu prý Chen Lu. Jeďte k němu do bytu (adresu vám dal Jake). V pokoji vraha vezměte Chenovu ID kartu (můžete si přehrát poslední záznam na jeho počítači). V koupelně seberte náplast s drogou a jeďte ke Karyn domů na schůzku (19:30).

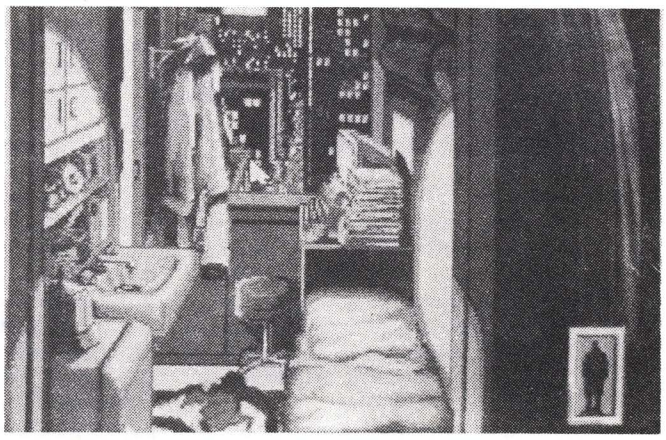
DEN 2:
Po rušné noci s Karyn se ocitnete opět před svý bytem. Otevřte dveře pomocí ID (ID si opět vezměte), odemkněte skříňku pomocí klíčů, vezměte si čtyři časované nálože, wire tester na odposlech tel. hovorů a čokoládu Fisto. Jeďte ke Karyn do práce, dejte jí Chenovu ID (dozvíte se něco o jeho komplicích) a drogovou náplast na laboratorní rozbor (bude hotový následující den). Jeďte k jednomu z kompliců Chena - k Jonnymu Qwongovi. Před jeho domem vlezte do kanálu a podívejte se na skříňku a na plánek el. vedení. Zničte visací zámek pomocí nálože, otevřete skříňku, umístěte wire tester a zapojte konektory podle plánku (při manipulaci musí být ukazatele vždy na minimu). Nyní jste napojeni na VP Jonnyho Qwonga. Jeďte domů a přehrajte si záznam č.4 - Jonnymu volá Deng Hwang !.

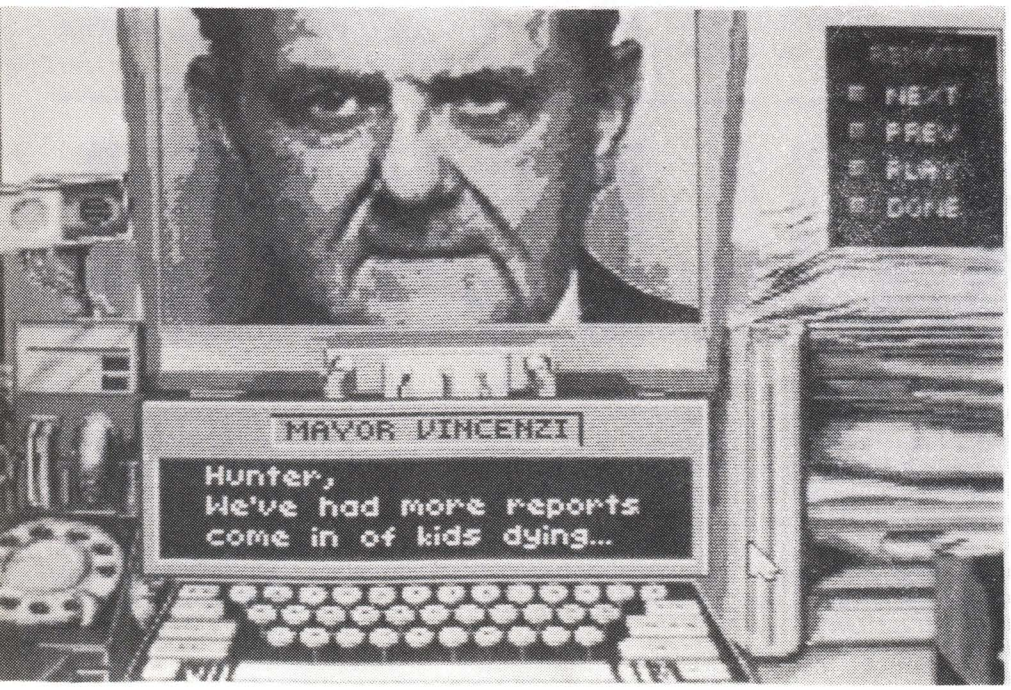
Jeďte do City Hall ke Karyn pro informace o Deng Hwangovi (2,2). Nyní jeďte do starého skladiště, kde je továrna na výrobu drog. Podívejte se na elektrický panel a na jeden z jističů umístěte nálož. Továrna vyletí do povětří! Jeďte do Pleasure Dome, kde si opět promluvte s Jakem. Vraťte se domů a přehrajte si na VP záznam č.5 (Deng Hwang volá Jonnymu Qwongovi). Pod polštářem najdete pistoli, vezměte si ji a zasuňte do ní zásobník. Takto vyzbrojen jděte do hajan...

DEN 3:
Jeďte do City Hall a u Karyn si vyzvedněte výsledky z laboratoře (1). Vezměte si od Karyn videokazetu a jděte k starostovi Vincenzimu do vedlejší budovy (přes sekretářku Jenni 1,1). Promluvte si s ním (3,2,dát videokazetu,3) a vraťte se domů. Mezitím bude unesena Karyn. Hwang vám to oznámí - přehrajte si záznam č.6. Jděte spát.

DEN 4:
Celý den můžete chlastat, flirtovat a užívat si. Večer však jděte spát.

DEN 5:
Hned ráno si zapněte VP a podívejte se na záznam č.7 - volá vám Jake a dává si s vámi schůzku ve 20:30 večer ve starém skladišti. Jeďte tedy do skladiště, počkejte na Jakea. Stane se pár nečekaných věcí. Až bude po všem, vezměte pušku rifle a Snakeovu ID. Jeďte k Deng Hwangovi, strážci ukažte Snakeovu ID a vejděte dovnitř. Promluvte si s recepční Lorain (2,3) a jděte doleva do místnosti s ovládacím panelem.



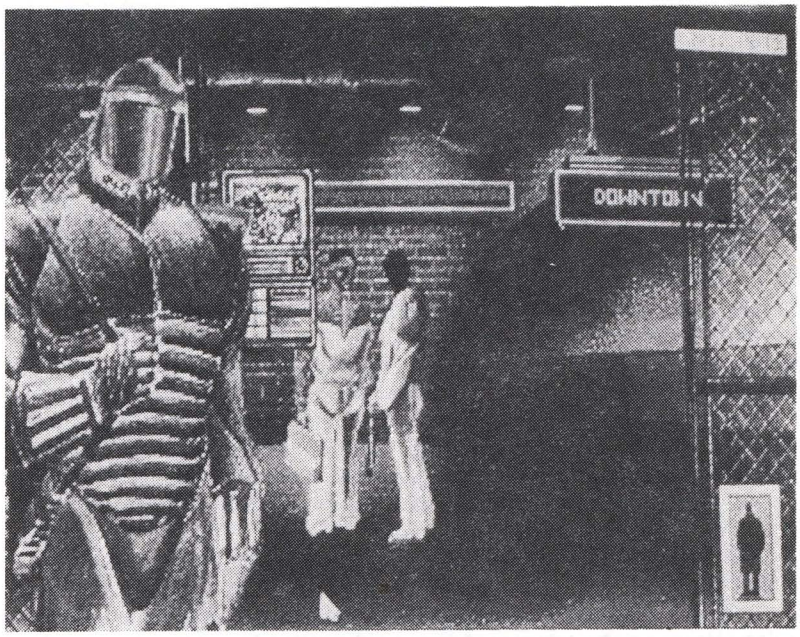


Ovládání:

ESC - VCR menu
F2 - Zvuky a hudba zap./vyp.
F5 - Uložit pozici
F7 - Nahrát pozici
F9 - Start nové hry
F10 - Kontrolní menu
TAB - Pohyb mezi použitelnými předměty
Kurs. klávesy - pohyb šipky
Levé tlačítko myši - vzít/použít předmět
Pravé tlačítko myši - informace o předmětu
Enter/Space - jako levé tl. myši

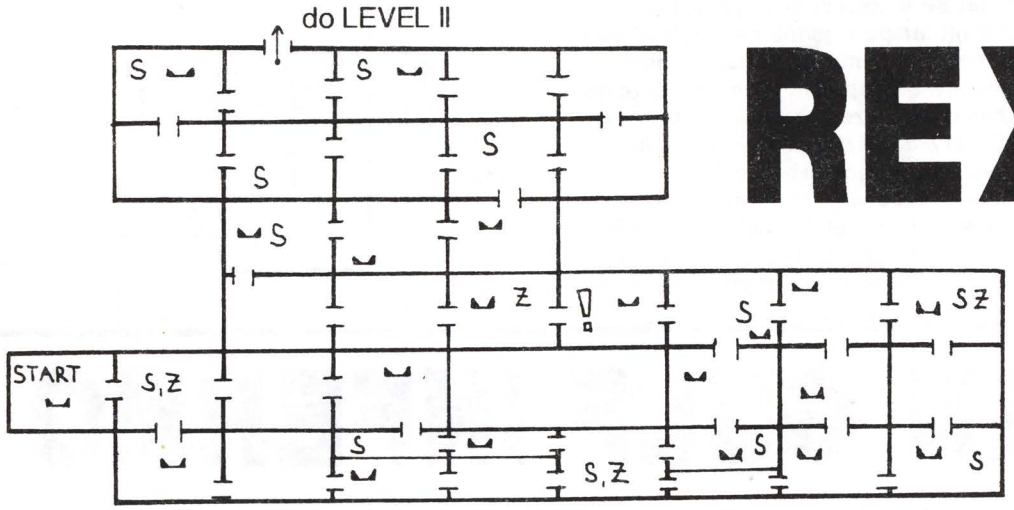
Příjemnou zábavu přeje David Kika!

DRAGON

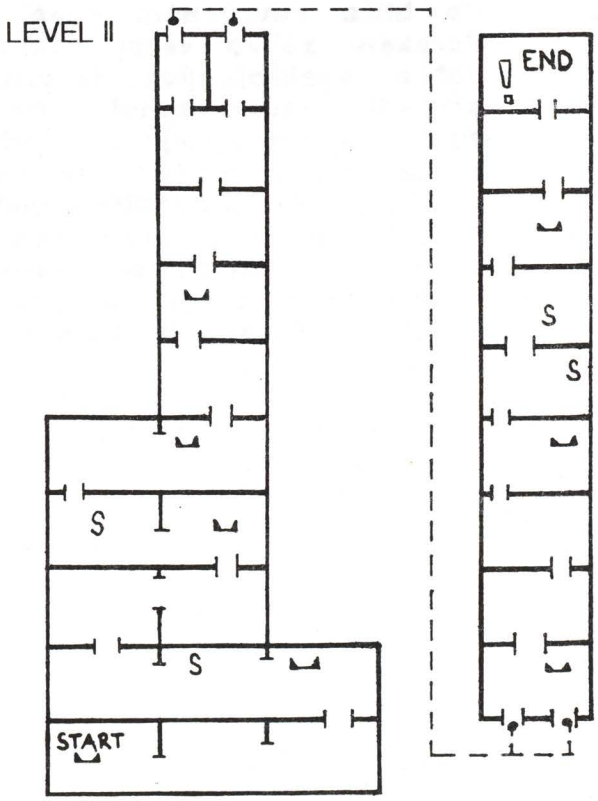


Na panelu zamkněte (LOCK) "break lock" a odemkněte (UNLOCK) všechny ostatní dveře (holding, roof, janitor lock). Vypněte bezpečnostní systém - zadejte číselný kód 25451452412543l. Otevřte bezpečnostní zařízení, projděte otevřenými vrata a vstupte do prvních dveří. Zde otevřete horní dvířka, zatáhněte za páku, otevřete dolní dvířka, vezměte šroubovák a pomocí něho vyndejte dráty. Nyní jděte do druhých dveří, kde je vězněna Karyn. Použijte dráty na Karyn, podívejte se na ni zblízka a sundejte ji všechny tři dráty z krku. Po závěrečné akční scéně je hra úspěšně dokončena.

REX I, II



fixátor
S dobíječ štítů
Z lepší zbraně
nepřítel



Ahoj všichni hráči, opět něco pro ty z vás, kteří mají rádi ostrou akci - tentokrát to bude jedna z nejlepších akčních her, co na osmibity existují - polobludišťovka REX. Program jako celek je z nedostatku paměti rozdělen na dva díly, přičemž díl druhý je spustitelný pouze číselným kódem z konce dílu prvního.

V 2D bludišti chodíte s menší postavičkou, která podle obrázkového comiksu dostala jméno Rex. Cílem hry není nic jiného, nežli se dostat z bludiště ven. Zní to jednoduše, ale realizace je o hodně složitější. Po cestě budete překonávat mnohé překážky a smrtící místa. Budete muset zneškodnit mnoho nepřátel a nestvůr, nežli dosáhnete kýženého cíle - zenitu této planety smrti.

V průběhu hry narazíte na několik důležitých dodatků, které vám život naopak usnadní, hlavní z nich vám nyní popíši:

1) Fixátor - po zabití začínáte vždy na posledním "Fixátoru", přes který jste prošli (!), nikoli jej pouze minuli. Dostanete-li se tedy o několik místností dál, vždy se poohlédněte po místě, kde by jste se mohli zafixovat, aby jste daný úsek nemuseli procházet znova.

2) Dobíječ štítů (štít můžete zapnout kdykoliv tlačítkem "dolů") je na mapě označen písmenem "S". Nenechávejte si štíty nikdy vybité, můžete se dostat do situace, kdy vám nic kromě štítu nepomůže.

3) Pouze v první zóně se vyskytují malé raketky (na mapě "R"), kde dostanete lepší výzbroj. Síla a druh zbraně je však ovlivněna hlavně tím, jak často sbíráte bublinky po mrtvých protivnících, je tedy nutné bojovat stylem "Jatka".

Hra se dá dohrát i bez tréninku, takže si ji zbytečně nezkažte totálním napoukováním. Pro ty nedočkavé ještě kód do level 2; pište si, "8980818908609407". ANDREW

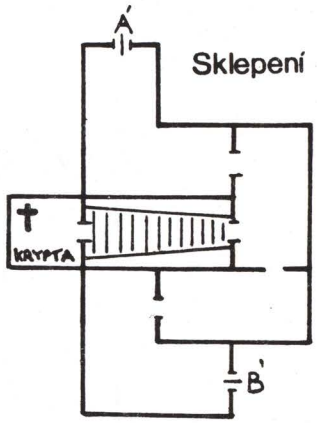
NOSFERATU

Kdesi v zapadlé části Evropy, v šerém středověku, vymřel starý šlechtický rod Nosferatu a jeho poddaní v malé vesničce nedaleko zámku získali, alespoň do příjezdu nového majitele, vytouženou svobodu. Na zámku zůstal jen starý sluha, jehož kročeje dodnes znějí v nekonečných chodbách. Když po čase i stařec odešel na věčnost, zámek zůstával opuštěný a nový majitel stále nikde. Brzy bylo vidět první vytlučená okna, která šeptalala temně zvonivým hlasem o časech krásy, které se již nevrátí. Čas plynul dál, městečko i lidé se měnili a každý zapomněl. Až jednoho letního rána našli krásnou mladou dívku z vesnice ležet na louce nedaleko vesnického mlýna. Její mládenec řekl:" Nechte ji, jen si zvečera sedla do trávy a vánek ji ukolébal, vždyť jen spí". Ale tráva okolo viděla vše a vzlykala bolestně o strašné věci, která se na této louce udála minulé noci. Ze dvou čerstvých ranek na krku mladé dívky kapala na trávu rudá krev...

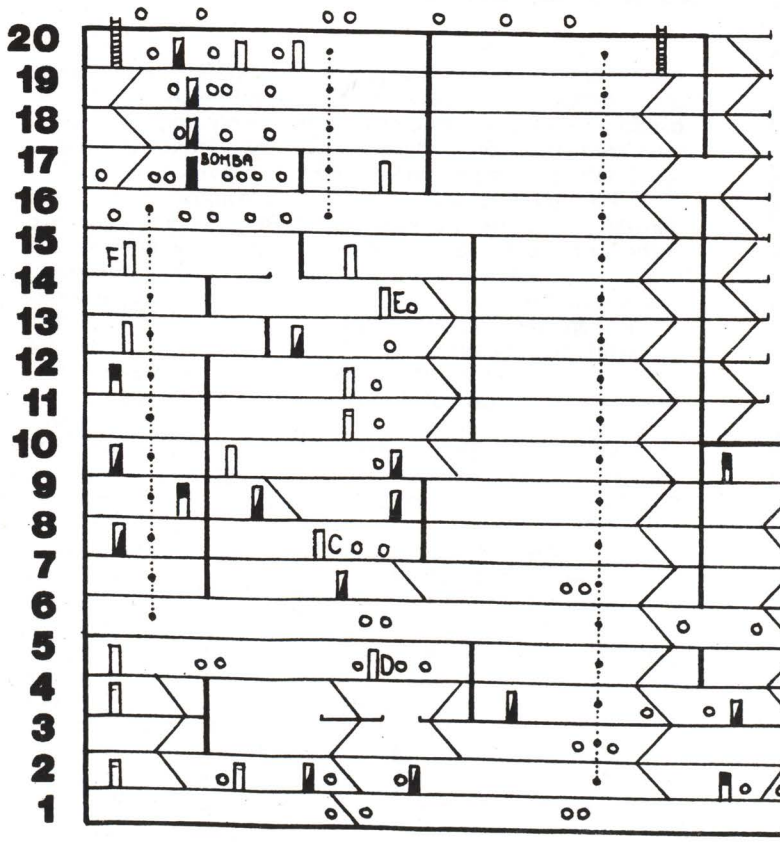
Hra Nosferatu the Vampire se skládá ze dvou částí. V části první se mladý vesničan (a to jste jako VY) rozhodne vydat o půlnoci do zámku a probodnout zkažené srdce upíra, tj. bývalého majitele zámku dubovým kůlem. Hru lze dohrát poměrně jednoduše, důležitá je hlavně mapa, takže jen krátce: Cílem první části je dostat se k upírovi do krypty. Aby jste však v kryptě vůbec viděli, musíte najít lampu v jedné ze šlechtických ložnic a zapálit ji sirkami. Sirky se nachází v místnosti nad knihovnou, musíte do ní vylézt po žebříku z knihovny. Se zapálenou lampou jděte do krypty k rakvi starého Nosferata. Uvidíte však, že zabít upíra nebude tak lehké, jelikož vám proklouzne mezi prsty a zmizí v temných chodbách. Vraťte se do zámku, seberte klíč a vyjděte zámeckou branou.

Druhý díl potvrdí vaše zlé tušení - vzbuzený upír řádí ve vašem rodném městečku. S pomocí dvou svých přátel (můžete si přepínat ovládání z jednoho na druhého) musíte upíra zničit. Nejprve podle mapy najděte a seberte sekyru a z libovolného dubového nábytku vysekejte několik ostrých kolíků. Na místech na mapě označených černým křížem se může pohybovat Nosferatu, takže buďte opatrní, jediný dotek způsobí smrt. Přepněte si ovládání na dívku Lucii a nalákejte upíra do její ložnice. Oba muži musí být připravení v sousední místnosti. Až upír k Lucii vejde, rychle do místnosti vtrhněte s oběma mladíky a zabijte jej. Není to nic snadného.

Trpělivost a pařanské nadšení vám přeje
ANDREW.

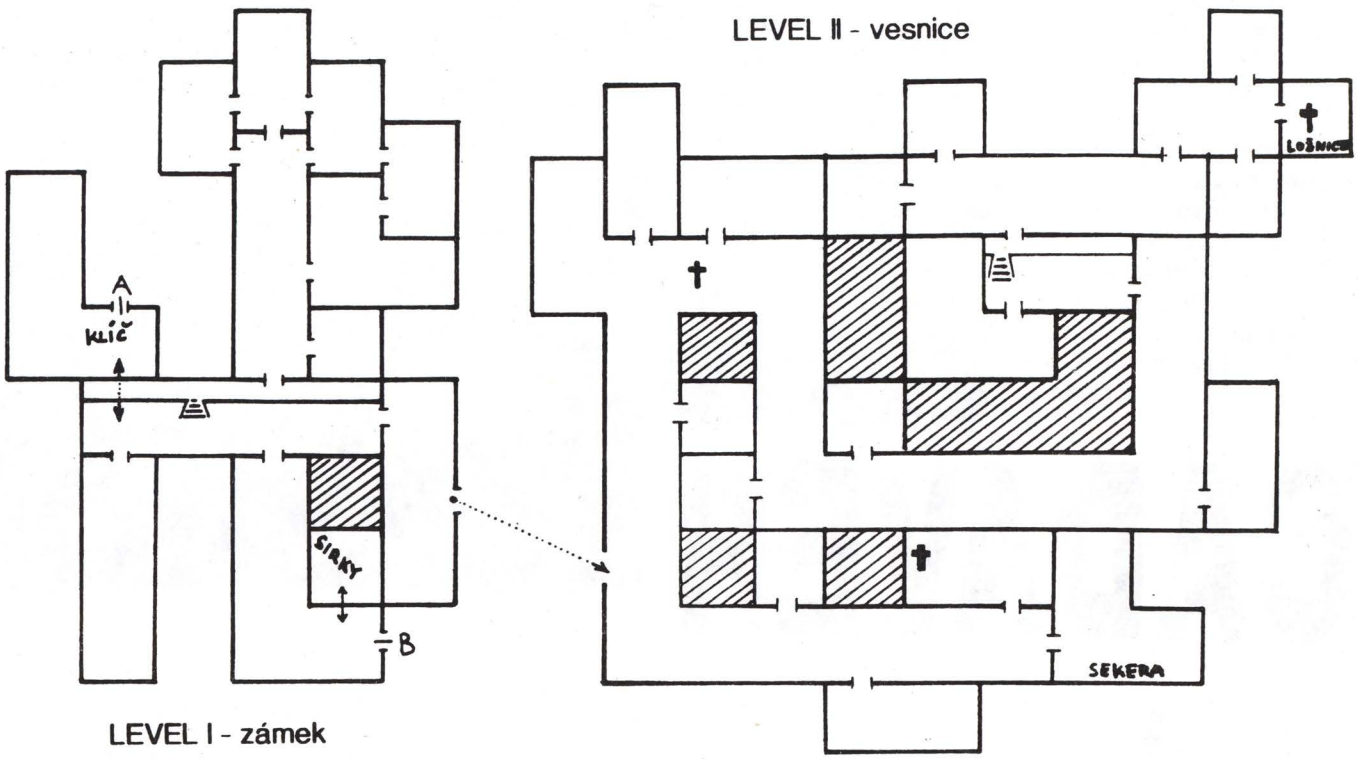


PERSIAN GULF INFERNO



Na blíže neurčeném místě v Perském zálivu větší skupina dobře vyzbrojených teroristů přepadla luxusní hotel a hrozí světu pobitím rukojmích, nedostane-li se jí tučného výkupného. Celou věc si bandité pojistili nainstalováním jaderné bomby kdesi v horních patrech hotelu. Vaším úkolem je osvobodit zajatce, zneškodnit bombu a celou akci přežít.

THE VAMPIRE



Zkompletovat Inferno bez tréninku není nic jednoduchého. Chodby obsazené budovy jsou plné ostražitých teroristů. Hotel je velmi rozsáhlý - tvoří ho vlastně komplex staveb. Vaše mise začíná ve sklepě jedné z okrajových budov, takže to k bombě budete mít pěkně daleko. Po cestě navíc musíte sbírat kreditní karty, bez kterých by jste nemohli používat výtahů propojujících někdy až 19 pater! Nyní vám krátce poradím, jak na to:

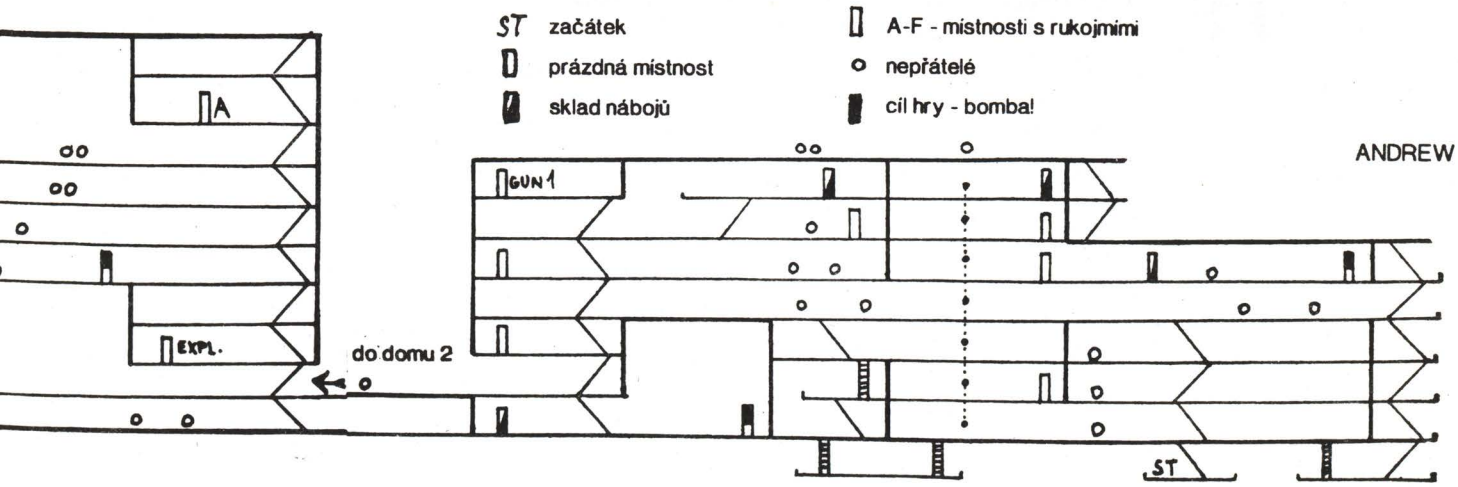
V prvním (nižším) domě stačí sebrat jen dvě kreditní karty a lepší pušku (gun 1). Snažte se pomocí mapy vyhýbat místům, kde se to bandity jen hemží, ale nezapomínejte ani na čas, kterého do výbuchu bomby mnoho nezbývá. Po své cestě musíte neustále sbírat střelivo, jinak se brzy ocitnete beze zbraní a to by bylo velmi nepříjemné. Až budete hotovi, odejděte doleva, do domu č.2. Hned po vstupu do budovy se dejte po schodech nahoru. V pátém patře vezměte třetí kred. kartu, pokračujte do patra 9. a osvoboďte první zajatce (A).

Vraťte se o dvě patra níže a dejte se doleva. Až narazíte na schody, sestupte do patra 2., kde naleznete spoustu střeliva a důležitou kred. kartu. Po prvních schodech následujících po místnosti s kartou vyjděte do p.6., po schodech vpravo pokračujte do patra 9. Zde se ozbrojte kulometem (gun 2) a vyběhněte do patra 10. Vezměte kartu, osvoboďte zajatce (B) a sestupte zpět do patra 6.

Výtahem vyjeďte o patro výše, jděte doleva a po schodech do p.8. pro třetí várku zajatců (C). Vraťte se k výtahu, sjeďte do patra č.3, doleva a dvakrát nahoru po prvních schodech. Najdete doktora (D), který vám zahojí všechna zranění! Zpět k výtahu, nyní se přesuňte do desátého patra. Dejte se vlevo a po schodech vystupte do patra 14. Osvoboďte krásnou dívku (E) a po schodech se vraťte k výtahu (patro 10).

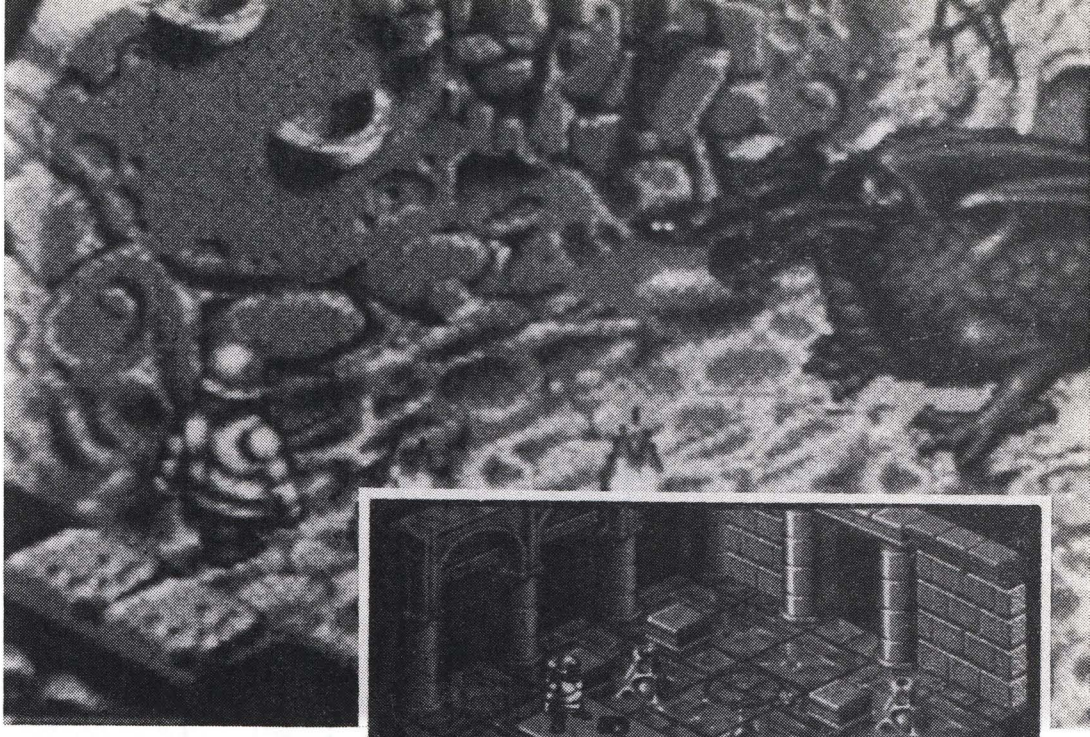
Sjeďte do p.6. a jděte doleva, až k novému výtahu, jeďte nahoru. V 9. a 12. patře seberte kredit karty a v 15 patře osvoboďte vědce (F), který vám poví, jak zneškodnit bombu. Připravte se na nejhorší a vyjeďte do 16. patra. Prostřílejte se k prvnímu výtahu vpravo a vyjeďte do patra 18. Zkuste přežít cestu doleva, ke schodišti, a sestupte o patro níže.

Nyní jste již skoro u cíle, stačí se "jen" probít k místnosti s bombou, položit před dveře výbušninu (tlačítkem Space), uskočit stranou a vejít rozbitými dveřmi k jadernému miláčkovi. Dál vám již radit nemusím, stačí jen udělat, co vám poradil vědec.



ANDREW

Náš oblíbený hrdina se tentokrát nachází v obytných prostorách kdysi tak krásného zámku. Budete se pohybovat místnostmi, kde kdysi šeptaly střevíčky královen, mocní vládci zde kuli své smrtící intriky a tajemní učenci bádali nad záhadami světa. Cílem této úrovně je získat čtyři zlaté klíče a odemknout jimi zámky v centrální místnosti. A teď honem do práce...



CADAVER

LEVEL IV

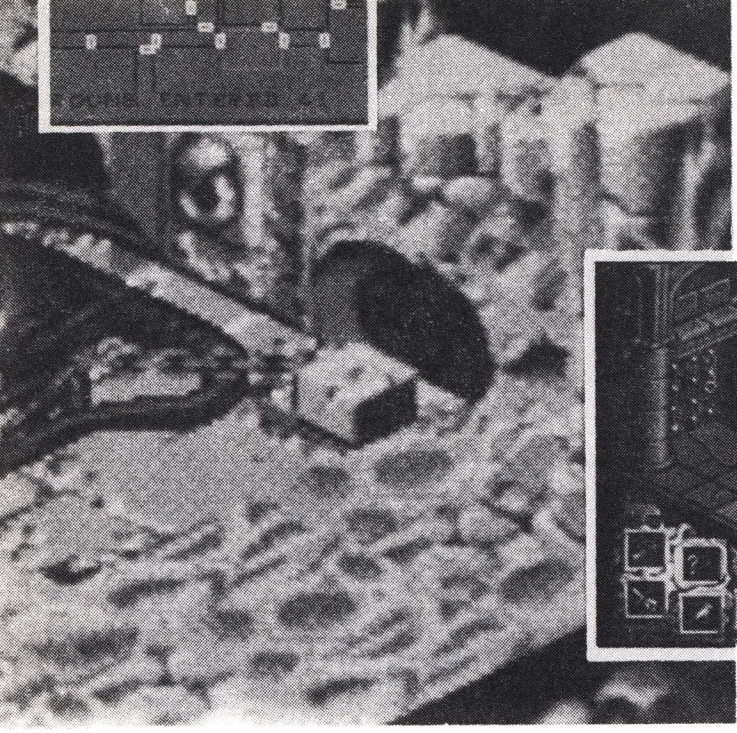
V počáteční místnosti (1-Northeast solar) seb. kouzlo na rychlost, přejdi po tlačítkách na podlaze ve směru hod. ručiček a seb. kouzlo na otevírání dveří, Z, otevři dveře kouzlem, Z (2-Royal chamber). Z truhly si vezmi kouzelnou kouli proti démonům (Orb). J (3-Store room) seb. klíč z truhly, S, Z, odemkni zámek ve zdi, S (4-Kings bedroom). Seb. truhličku zpod králova polštáře a přehoď páku, Z. (5-Queens bedroom) seb. kliček z prvního květináče, otevři truhlu, seb. kouzlo na otevírání truhel (unlock chest spell) a lahev vína. Stiskni tlačítko za pravým goblénem, V, J, V, J, Z (6-Secret store), seb. vodu (water potion) a lebku, otevři truhlu a vezmi 4 bomby. Polož jednu bombu a stiskni ji, Z, J (7-Queens Shrine). Kouzlem odemkni truhlu, vezmi kouzlo Bless potion, kouzlo na vysoký skok (Jump spell) a odpastovač (Dispel trap). S, V, V, S, Z, Z, vypij kouzla na rychlost a na superskok a přeskoč kúly, kouzlem otevři dveře; Z, (8-Guards).

Zpod polštáře vytáhni střely "Shirikan" a seb. klíč schovaný ve stěně za vystouplým kamenem, S (9-Guard post), smyj jed z klíče na zemi tím, že na něj položíš vodu. Seb. klíč, odpasti truhlu a seb. z ní knihu a slabé kouzlo na sílu (Strenth potion), J, V, V, S (4). Odemkni zámek ve stěně, V (10-Kings chapel). Polož lebku na oltář a přečti knihu začínající slovy "At tanume...", z malé bedničky seb. klíček a otevři větší truhlu, seb. dvě koule. Polož Finvarovu nabíjecí bedničku, vlož do ní kouzlo Potion booster. Kouzlo Booster opět vyjmi a použij ho na slabé kouzlo na sílu (Strenth potion), seb. vylepšené kouzlo Strenth. Stiskni tlač. na jižní straně oltáře a seb. dvě svíčky, Z, J, V, J, Z, Z, J (7).

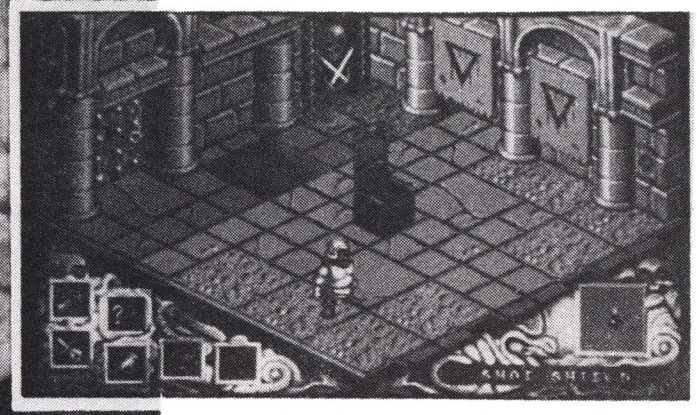
Seb. svíčky, vypij kouzlo na sílu a odtáhni oltář. Stiskni tajné tlačítko a vrať oltář do původní polohy. S, použij bombu, Z (11-Trophy room). Prozkoumej trofej a stiskni tlačítko uvnitř, V, J (7). Polož víno na oltář a seb. klíč z bedničky, S, Z (11). Počkej, až bude světlo nahoře a odemkni kličem dveře, V, V (6), stiskni tlač. v trofeji, Z, Z (11), opět stiskni tlač. v trofeji, Z (12-North passage). Přehoď páku, seb. mošny s penězi kromě jedné s podivnými znaky, seb. klíč a přehoď páku, Z (13-Bedroom). Z truhly seb. magické střely (Missiles), láhev s olejem a lék proti otravě (Cure poison). Stiskni tlač. za lampou a zpod polštáře seb. kliček od malé truhličky. Odpasti dřevěnou truhlu a seb. peníze a střely. Vyhoď do povětří západní stěnu zbylými bombami, Z (14- Secret room), použij kouzlo Dispel evil a zabij démona magickými střelami, dále vypij k. na rychlost, přeskoč propadliště a seb. větší ruksak.

V, V, V, V, V, V, S, Z, Z, Z (8), přehoď pravou a levou páku, S, odemkni dveře, Z (15-Northwest solar). Polož svíčku do kruhu na zemi a zabij střelami démona, J, J (16-Royal gaol), pomocí pák vytáhni truhlu zpoza mříží, J, J, V (17-Upper kitchen), z jedné lahvičky vytáhni kliček a seb. misku, V přečti si knihu a seb. kouzlo na odemykání truhel, Z, S (16). Odemkni truhlu kouzlem a seb. kameny a odpastovač, J, J, J (18-Wulfs wiev). Kouzlem otevři dveře, S-vlevo (19-Pump room), odpasti truhlu a vyber z ní vše. Polož misku pod pumpu a pumpuj tak dlouho, dokud se miska nenaplní, potom misku vezmi, J, S (vpravo), S (20-Cistern room), odemkni dveře a polož (vylij) misku s vodou do cisterny, V (21-Oil store). Počkej, až se naplní barel olejem, polož lahev pod pípu, otoč kohoutkem a počej, až se naplní i ona. Z, J, V (17), polož lahev na plamen a seb. klíč. Z, J (18), otevři kouzlem jižní dveře, J. Házej kameny tak, aby ti koule vystrčila kouzlo na skok ven z mříží, seb. ho, S (18), vypij skok a seb. klíč z vysoké plošinky, J, odemkni dveře, J, polož svíčku do kruhu a zabij démona, J (22-Small store). Kouzly odpastuj a odemkni truhly, seb. vše, S, V, odemkni jižní dveře, J, dvakrát přehoď páku, V (23-Halbs delight).

Posouváním bedem se dostaň k protějším dveřím, S (24-Inner passage), pomocí kouzla na skok seb. kouzlo na mesmrtelnost (Immortal potion) a truhličku z vysoké plošinky. Vyndej penízky z bedničky a přehoď páku, V, použij kouzlo na nesmrt., přehoď páku, J (25-South chamber). Seb.



CADAVER



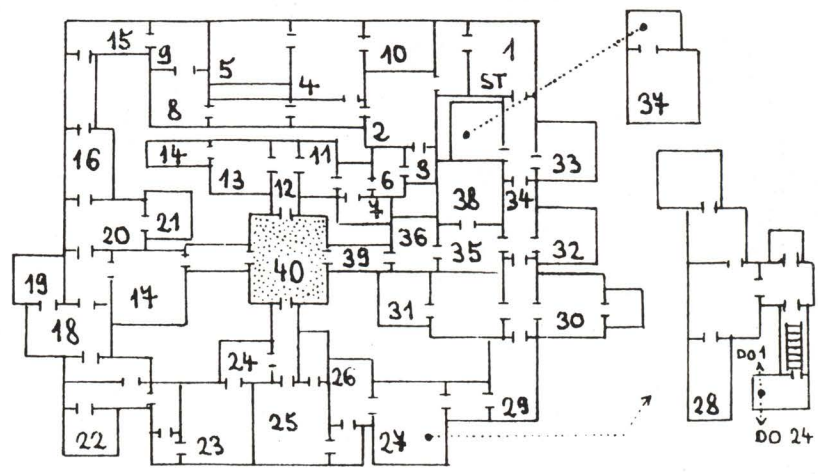
LEVEL IV

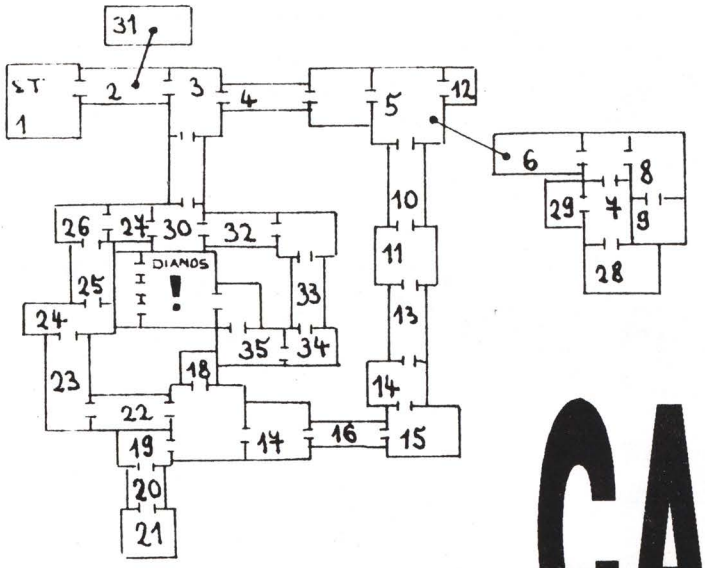
zlatý klíč z truhly a slož nápis DIANOS do vodorovné polohy, kouzlem otevři východní dveře, V, seb. lahev s louhem (Alkali), Z, S (vpravo), daruj louh zlodějovi, dozvíš se kombinaci čísel "1,4,3,2" Dále tě zloděj poprosí, aby jsi mu přinesl jed. J, V, S (26-Gamblers den), zde musíš (!) pomocí vhazování penízků do hracích mašin složitě vyhrát klíč (je v levém stroji) a seb. kouzlo na střely zpod schodů, V (27- Malladins pits). Zde to bude poněkud složité.

V této místnosti jsou čtyři různé otvory v zemi a každý z nich skrývá jeden úkol. Nejprve zvol otvor západní. V dolní kobce (28-Resting chamber) pomocí urychlovače (Fertilizer) nech vyrůst rostliny tak, aby jsi mohl přehodit páku, dále seb. klíč, odemkni truhlu a seb. z ní vše kromě knih. Napij se nektaru (Sweet potion) a roztáhni mříže. Dveře odemkni, až hodiny obejdou čtyřikrát dokola, S, seb. jed "Fizzy", V, J, J, J (24), V, J, S (vpravo). Dej jed zlodějovi, J, V, S, V (27), skoč do severního otvoru, seb. zlato a vrať se do 27 (znovu po schodech, atd.). V díře severní rychle sbírej peníze a dávej pozor, aby ti kořeny nezarostly dveře. Po cestě ke schodům seb. odpasťovač, vrať se do opět do 27. V díře jižní se vyhýbej plamenům, dokud se neporuší rošt, J, seb. kouzla a naposledy se vrať do 27.

V, V (29-Southeast hall), zabij ďábly kouzlem Dispel evil a otevři dveře kouzlem, S. Stiskni páku, V (30-Symbolists hall), stiskni páky v pořadí levá, pravá, pravá, levá, stiskni tlačítko, V, přečti si knihy, Z, stiskni tlačítko, Z, Z, Z (31-Sealed chamber). Z truhly seb. planetku Zemi (zapamatuj si, jak vypadá !) V, V, S, V (32-Quadratica), přečti knihy seb. planetku Chaos, postav bednu pod podezřelý kvádr ve zdi a z tajné skrýše vytáhni plantku Měsíc. Z, S, V (33-Dianos library), čti knihy, až z jedné vypadne kouzlo, seb. jej a vytáhni kliček ze záclony. Z, Z, nahoru, seb. vše z truhly a použij kouzlo Read magic na neznámé kouzlo "Unknown". Dolů, V, J (34-Learned hall), pomocí pák nyní slož součty 7, 16, 29, 32, Z (35-Queens library). Kouzlem otevři bednu a seb. model Slunce. Z (36-Wisdoms hall), seb. planetku Mars, V, V, S, Z, nahoru, J (37-Upper room). Do horního otvoru vhoď Slunce, do levého Mars, do pravého Měsíc a do dolního Zemi. S, dolů, Z, J, V, S (38-Planetarium), prozkoumej glóbus, stiskni tlačítko, seb. klíč. Dále z horního pokoje (37) shoď libovolným otvorem dolů i planetu Chaos, vrať se do Planetaria, stiskni tlačítko a seb. klíč. J, Z (36), seb. kládv, Z (39-East passage). Pomocí klád přejdi přes smrtící podlahu, Z (40-Centrall hall), zmraz tři démony pomocí kouzla Dispel evil a střílej do nich tak dlouho, až zemřou. Nyní jsi se dostal do finále, čtyřmi zlatými klíči odemkni zámky v pořadí (zleva doprava) 1,4,3,2. Stoupni si do středu místnosti a připrav se na finální úroveň !!!

CADAVER





CADAVER

LEVEL

Konečně jsi se dostal na cimbuří rozlehlého hradu Wulf, nyní již zbývá "jen" vyhledat černokněžníka Dianose a zničit ho.

V počáteční místnosti (1-Great tower) seb. mramor, V (2-North bridge), seb. druhý kus mramoru, pobliž jižní stěny přejdi přes nášlapné tlačítko a do objevivší se lebky vlož oba mramory, V, (3-Ward room). Rychle seb. lahvičky, V (4-Helms bridge), přehoď první páku a stoupni si pod plošinku, přehoď druhou páku, stiskni tlačítko, seb. lahvičky a přehoď páku třetí, V, seb. diamant, V (4-Great chamber). Seb. věci z truhly (knihu jen přečti), dolů (6-Cellar stair). Z truhly seb. kouzlo Mind blast a všechny zelené diamanty, V, J (7-Main cellar) z truhly seb. Bless potion a urnu, S, Z (6). Polož urnu pod buchar, přehoď páku a seb. diamant. V, V (8-Great cellar) seb. kouz. střely z truhly, J (9-East cellar), seb. všechny lahvičky - budeš přenesen do 5. Z truhličeк seb. odpasťovač a diamanty, J (10-East passage), opatrně přejdi podlahu a seb. diamanty (pozor, jisté dlažky tě přenášejí přímo k Dianosovi!). J (11-The separator), seb. klíč, přehoď páku, odemkni dveře, S, S (5).

Vypij kouzlo na sílu a odtáhni blok před východními dveřmi, V (11- Outliette), prečti knihu, z lebky vytáhni penízek a seb. diamant "Tygří oko". Vrať se do 11, J (13-High passage), přehoď prostř. páku a nahoře seb. diamanty a klíč, J (14-Axels leap). Seb. peníze a červenou kouli, J (15-Sea watch). Odpasti bednu, seb. peníze a silný jed na pavouky (Spider), odemkni zámek, Z (16-Axels fall). Vlož dva diamanty do lebky, Z (17-Broksons hall), seb. olovo a penízky z bedny. Přeh. horní páku a použij výtahu, hoď na pavouka Spider jed. Přehoď horní páku a dojeď si pro klíč, přeh. dolní páku, ať zmizí mříž, přeh. dolní páku na záp. stěně a vyjeď nahoru, odemkni, sjeď dolů, Z, S (18). Odpasti bednu, seb. vše, stoupni si na bednu, otevři tajnou skříňku a seber rubín, J, Z-dolní vchod (19-Lords view). Navol číslice "7,4,1", J, J (21-Lords watch) stiskni dva tajné kvádry, seb klíče, červenou bedničku a přečti si papír, S (20-Side room) seb. penízky z truhly, S, V, Z-horní vchod (22-Great bridge). Vlož dva rubíny do lebky, odemkni zámek a vhoď minci do otvoru, Z (23-West ward).

Seb. zelenou bedničku a ametyst, z bedničky seb. diamanty, vypij kouzlo na sílu, odtáhni bariéru, přehoď páku, S (24-Magnus watch) vlož ametyst do lebky, polož červ. bedničku a vyndej z ní olovo. S (25-High parapet), přehoď páku a seb. lahvičku, vrať se do temné místnosti, seb. peníze a tyrkysovou tekutinu. Nyní jdi do 21, vhoď do misky Ragnarovu lahev a dva kusy olova, seb. dva kusy zlata. Vrať se do 24, vlož dva kusy zlata do lebky, S, S (26-Inner watch). Seb klíč, otevři bednu, seb. nefrity (jade), diamanty, červ. bedničku a lahvičku s krví, V (27- Calibans view) polož červ. bedničku, Z (26), vlož do zelené bedničky jeden nefrit, V (27), otevři červ. bedničku, ale kámen Bloodstone neber. Proces zopakuj i s druhým nefritem. (27) Seb klíč, Z (26), přehoď páku, J (25), skoč do otvoru (28-South cellar).

Přehoď páku, S (7), krví odemkni dveře, Z (29-Calibans cellar). Seb. jantar (jet), kouzlo Banish na Dianosa, stoupni si na lebku a hoď lahev s krví na pentagram, dostaneš se do 27, seb. kameny Bloodstone, Z (30- Inner ward). Seb. kouzlo Petrify a použij jej na tyrkys. tekutinu, seb. výsledek, S. Přehoď páku, S, Z (2), dolů (31). Seb. kouzlo Dispel magic, z truhličky vyndej druhý jantar a z bedny seber diamanty. Vrať se do 30 a použij kouzlo Dispel magic na dva větší diamanty, získáš druhý tyrkys, V (32-Axels stand). Seb. kouli a zelené diamanty z tajné schránky ve stěně, Z, dolů (6), rozbij postupně obě červené koule bucharem a seb. dva opály, nahoru, V (32). Vlož opály do lebky, V, polož (!) a vypij nesmrtelnost, J (33-Last bridge). Vlož zprava doleva tyto diamanty do lebek: jantary (jet), tygří oči a tyrkysy, J (34-Guard post). Nech si vysát lebkou energii (kontrola proti trainingu, ale i ta se dá obejít...) a vlož do ní Bloodstony, Z (35-Inner chamber). Do bedny vlož Banish kouzlo a Kamulovu kouli, doplň si energii, S, Z (!- DIANOS). Vejdi do prostř. západních dveří (8) seb. diamanty, Z, Z, nahoru, V, V seb. kouzlo na nesmrt., vypij doušek, J, J, Z (35). Vlož kouzlo na nesmrt. do bedny, S, Z (Dianos). Z bedny vyndej vše.

Až se objeví Dianos, použij nejdříve kouzlo Mind blast, poté se napij nesmrt., přibliž se k Dianosovi a kouzli na něj Banish, až konečně mrcha jeden zkysne a bude od něj navěky pokoj! Nakonec seber jeho hlavu a vejdi do prostř. západních dveří - The End.

Již v následujícím čísle Excaliburu se můžete těšit na návod k dalším příběhům našeho rytíře, tj. k level-disku nazvanému Cadaver-The payoff.

Připravil ANDREW

INDIANA JONES I

Pro ty, kteří si dodnes (!) neví rady se známou textovkou od Františka Fuky zde otiskujeme kompletní řešení.

1) Najděte bednu vykládanou polystyrénem a vezměte si z ní plynovou masku a lano.
2) Tuto bednu odtáhněte na místo, kde hra začínala.
3) Vezměte si suchou větev a kanystr.
4) Lokomotivou se převezte přes nebezpečné pavouky, seberte sirky a vraťte se zpět.
5) Jděte do místnosti s trychtýřem, položte kanystr s benzínem, zapalte sirkami suchou větev a položte ji také.
6) V místnosti s propadlinou přivažte lano na trám a spusťte se do nejnižší lokace.
7) Jděte na východ a vezměte si "Backpack".
8) Vraťte se k lanu a jděte druhou chodbou do místnosti s rourou.
9) Otevřte dveře v zemi a ze vzniklého otvoru seberte past.
10) Otočte kohoutkem na rouře a vraťte se k lanu.
11) Vyšplhejte kousek nahoru a vejděte do jižních dveří.
12) Jděte až k duchovi a stiskněte zelené tlačítko na pasti; vejděte do bludiště.
13) Bludiště zdoláte touto cestou: Z,S,Z (zde vzít filtr!),D,Z,S,J,W,N,S,J.
14) Projděte propastí s plynem a dejte se na východ.
15) Před bažinou položte všechny (!) věci, které máte u sebe kromě pasti, bažinou projděte.
16) V místnosti s ropuchou otevřte past a seberte diamant.
17) Vložte diamant do oltáře, seberte truhličku i diamant a položte past.
18) U kamenné brány položte truhličku, přehoďte páku, seberte truhličku a projděte branou.
19) Vezměte zlatou masku a položte truhličku na její místo.
20) Pokračujte do kobky a klidně skočte ze skály, dole na vás čeká polystyrénová bedna.

Hru dohrál a s milostivým svolením Franty F. návod připravil ANDREW.

DIZZY III

Již potřetí se setkáváme s dovedným vajíčkem Dizzim na jeho dobrodružstvích, tentokráte je jeho úkolem vysvobodit Paní Dizzy ze vzdušného zámku. Při hře nezapomínejte sbírat penízky, jelikož ke zkompletování je nutné najít je všechny!

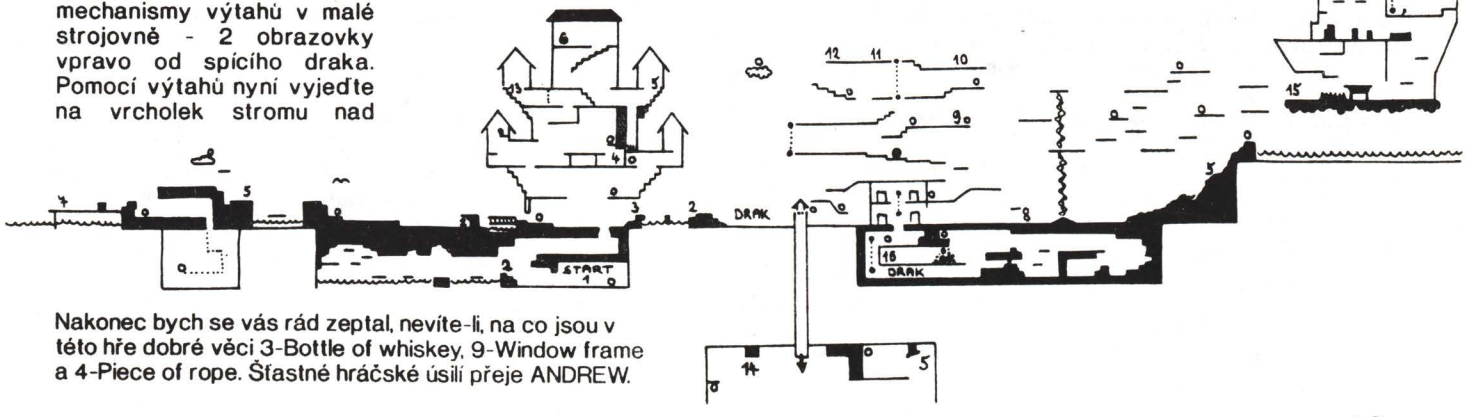
V počáteční místnosti nabídněte jablko hlídači a on vám poradí, jak z vězení utéci. Vodou z kyblíku (1-Jug of cold water) polijte oheň u levých dveří a projděte doleva. Zde můžete pokračovat chodbou vlevo pro několik pokladů ukrytých v podzemí, ale k dohrání hry to není nutné. Při cestě ven (vpravo nahoru) seberte kámen (2-Heavy boulder) a dejte kryse kus chleba. Vyskočte tajným otvorem přímo do přízemní haly starobylého hradu. Otevřte si padací bránu vlevo pomocí páky umístěné přímo nad ní. Vyskákejte do nejvyšší věže zámku a seberte kost (6-Fresh bone). Projděte padací bránou a vlevo od zámku, v psím brlohu, vyměňte kost za druhý kámen (2). Do vodního příkopu s vyvýšenými okraji naházejte postupně tři kameny - o dvou již byla řeč a třetí sedí na bobku vpravo od zámku (za vodou s krokodýlem).

Pokračujte v cestě vlevo, až narazíte na kamaráda Dozyho. Spí jako dudek na kraji mořského mola a zdá se mu, že vám dává uspávací jed na draka. Jed (7-Sleep potion) si vezměte a skopejte Dozyho do moře. Na zpáteční cestě do zámku seberte první zlatý klíč (5-Shiny gold key) a nezapomeňte ani na druhý (5) schovaný v pravé zámecké věžičce. Přes vodu s krokodýlem přeskákejte k Drakovi a pomozte mu vyřešit problém jeho akutní nespavosti pomocí dárku od Dozyho.

Se třemi zlatými klíči (třetí se nachází na úpatí hory vpravo) spusťte mechanismy výtahů v malé strojovně - 2 obrazovky vpravo od spícího draka. Pomocí výtahů nyní vyjeďte na vrcholek stromu nad strojovnou, kde je nutné si vzít klepadlo na dveře (10-Doorknocker) a od starého Dizzyho si vypůjčit páčidlo (11-Strong crowbar). Páčidlem otevřte studnu vlevo od strojovny, ale zatím do ní neskákejte. Vraťte se do zámku, do jeho levé věžičky. Zaklepejte klepadlem na doposud uzavřené dveře a z malé komůrky si vezměte prázdný kýbl (13-Empty basket). Kýbl naplňte vodou z jezírka ve vzdálené pravé místnosti, kde se povaloval třetí zlatý klíč.

Seberte "Malou kravičku" (8-Cute pigmy cow) a skočte šipku do studny, proletíte zeměkoulí k protinožcům (to by Verne koukal!). Zde vlevo u obchodníka vyměňte kravičku za semínko rychlorostoucího hrachu (14- Green been) a vpravo v kostelíku seberte čtvrtý zlatý klíč (5). Vraťte se studnou zpět a zasaďte semínko do horkého popela v místnosti, kde se pásla malá kravička. Rozhrabané ohniště polijte vodou a vyroste krásná rostlinka hrachu až do nebe. Opět vyskákejte na strom, seberte penízek schovaný za okenní tabulkou (9-Window frame) a nezapomeňte vzít starý krumpáč (12-Old pickaxe). Vyskákejte po lusku a po obláčcích až ke vchodu do vzdušného zámku a seberte dračí vejce (15-Egg). Čtvrtým zlatým klíčem spusťte poslední výtahový mechanismus ve strojovně a sjeďte do podzemí.

Položte vejce před draka č.2 a projděte do zlatého dolu. V místnosti za drakem prokopejte krumpáčem zával kamení a seberte starý tlustý koberec (16-Old thick rug). Kdo bude mít zájem, může si nahamtat spusta pokladů v místnostech vpravo. Nyní vyskákejte znovu ke vzdušnému zámku a na bodliny v místnosti za vchodem položte tlustý koberec z podzemí. Podle mapy projděte vzdušným zámkem až k vězněné paní Dizzy a vysvoboďte ji. Po cestě můžete vzít mapu (17-Map), na které jsou vyznačeny všechna místa, kde se nalézají penízky (mapa se aktivuje tlačítkem Space).



Nakonec bych se vás rád zeptal, nevíte-li, na co jsou v této hře dobré věci 3-Bottle of whiskey, 9-Window frame a 4-Piece of rope. Šťastné hráčské úsilí přeje ANDREW.

Přeji Vám mnoho štěstí na vaší nelehké vesmírné pouti. DAN

ELITE

Když Firebird soft. uvedla na trh Elite, vznikl mezi fandy počítačových her poměrně velký rozruch. Na tehdejší dobu dokonalá (v rámci možností) trojrozměrná vektorová grafika i animace. Grafika byla postupem času překonána, ale vynikající atmosféru by jí mohly závidět mnohé dnešní hry. Převody na jiné typy počítačů na sebe nenechaly dlouho čekat a tak seznámit se s ní mohli snad všichni počítačoví hráči. Elite rozhodně není hvězdou současného softwarového nebe, avšak i v dnešní době dokáže uchvátit mnohá srdce počítačových hráčů. Stručný popis hry jsme uveřejnili již v Excaliburu 1/91. Jelikož se tenkrát jednalo o recenzi, myslím, že na uveřejnění manuálu, který by měl pomoci bezradným gamesníkům, je právě ta pravá chvíle.

Stručný popis

(pro ZX Spectrum - až na malé vyjímky použitelný i na ostatní typy počítačů).

Ocitli jste se na palubě obchodní a kosmické bitevní lodi Cobra MK III. Máte štěstí, neboť právě Vaše loď patří ve své kategorii mezi ty nejlepší. Co je na ní tedy tak dobrého? Především veliká obratnost v kosmických soubojích a ochrana (neuchrání úplně, zmírní pouze škody na vesmírné lodi) před paprsky nepřítele Vám dává možnost přežít v daných podmínkách co nejdéle. Abyste měli možnost zaútočit, jste pro začátek vybaveni jediným pulsním laserem a třemi samonaváděcími raketami. Hru začínáte se 100 kredity a palivem na sedm světelných let. Cílem hry je postupem času získat bojovou hodnost Elite. To bude klást velký nápor na vaší trpělivost a výdrž, neboť než získáte peníze na nezbytnou výzbroj (silnější zbraně, paprskové lasery, energetické pumy atd.), absolvujete jistě mnoho zuřivých soubojů. K tomu, aby se vám to všechno nakonec podařilo, musíte volit chytře svou taktiku. Postupem času budete proplouvat vesmírnými šarvátkami, a vaše hodnocení bude postupně vzrůstat. Začínáte jako Harmless - neškodný. Po prvních lehčích šarvátkách již budete Mostly Harmless - většinou neškodný. Bojujte dále a hodnocení bude čím dál tím lepší (Poor - čistý, Average - průměrný, Above Average - nadprůměrný, Competent - povolaný, Dangerous - nebezpečný a Deadly - smrtelný). A nakonec se jen málokdo stane Elite. Pamatujte, že i ostatní piloti se snaží zvýšit si své hodnocení právě na vás. Jestliže budete napadat nevinné obchodníky,, nezůstane vaše počínání bez odezvy. Kosmická policie má také své záznamy a jestliže shledá na vašem jednání cokoliv špatného, připlete se vám nemilosrdně do cesty. Taktéž obchodem se zakázaným zbožím si policii příliš nenakloníte (čistý, narušitel, psanec).

Navigace

Vesmírný prostor, ve kterém máte možnost pohybovat se, čítá osm galaxií. V těchto galaxiích naleznete více než 2000 planet. S každou z nich se můžete směle pustit do obchodování. Údaje o jednotlivých planetách Vás informují o výhodnosti obchodu. Jedná se o vzdálenost, typ formy života, stupeň zemědělského a průmyslového rozvoje, stav industrializace. Typ vlády je přesným ukazatelem nebezpečí spojeného s obchodem v tomto systemu (od anarchie až po sjednocený stát).

Kosmické stanice

Při svém cestování vesmírem narazíte na kosmické stanice Coriolis. Obíhají kolem mateřské planety. Jedna stěna stanice je stále přivrácena k planetě. Na této stěně je umístěn přístupový tunel. Uvnitř jsou parkoviště vesmírných korábů, zařízení na doplňování paliva, nemocnice, obchody, farmy. Zde se uskutečňují obchodní transakce. Jestliže jste nováčky, nacvičte si přistávání na mateřské základně planety Lave (přistávací procedura bude popsána dále).

Palubní přístroje

CT - teplota v kabině
AL - výškoměr
SP - rychlost
DC - stoupání/klesání
RL - ukazatel náklonu
S - v případě, že se nacházíte v ochranném kruhu stanice, budete upozorněni
FU - zásoby paliva

Obraz uprostřed - letový radar. Zobrazuje bezprostřední okolí lodi v 3D. Pro orientaci v prostoru zcela nezbytný přístroj.
Kruh v prvém horním rohu letového radaru - Kompas. Jestliže zaměřený předmět je pevný a uprostřed kompasu, měl být vidět Vaším předním hledáčkem.
Kruh v levém horním rohu radaru - Ukazatel stavu.
Zelený - v pořádku.
Blikající červená - kritické nebezpečí.

Let k cíli

Odstartovali jste z kosmické stanice a nacházíte se na oběžné dráze planety Lave.
1,2,3,4 - pohledy na všechny strany lodi.
H - použijte 1 nebo 0 k vyvolání mapy. Vyberte cílovou planetu, stiskněte 1 a potom H. Absolvujete skok nadprostorem a ocitnete se v určité vzdálenosti od svého cílového světa.
J - I v relativně bezpečných systemech se mohou vyskytovat nepředvídaná nebezpečí. Snažte se proto dosáhnout oběžné dráhy v co nejkratším čase. Zde výhodně použijte skokový motor. Nebude fungovat v případě, že by se ve vaší bezprostřední blízkosti vyskytovala jiná loď.
G a potom H - mezigalaktický hyperprostorový skok. Nelze použít nevlastníte-li hyperskokový motor. Může být použit pouze jednou. Lze obstarat pouze na planetách technologické úrovně 10 a vyšší.

Přistávací procedura

Pokud vlastníte přistávací počítač, bude to snadné. V tom případě jej aktivujte tlačítkem **C**. Protože si však přistávací počítač nemůžete jen tak pořídit (ach ty kredity), zde je návod jak přistát sám na vlastní pěst. Zaměřte Coriolis a přibližte se k ní. Vstupní tunel je otočen směrem k mateřské planetě. Až se ocitnete přímo před ním snižte rychlost na minimum. Ovládejte otáčení vlastního korábu, tak aby souhlasilo s otáčením stanice Coriolis. Přidejte lehce plyn a vleťte do otvoru. Vstupní otvor by měl být přitom

pokud možno ve vodorovné poloze. Nestrefíte-li se do otvoru přesně, bude se loď odírat a Vy můžete přijít o ochranné štíty či o náklad.

Souboje za letu
Ne všechny lodě ve vesmíru jsou pirátskými. Většina lodí odpoví na případné útoky odvetnou akcí. Zaútočíte-li na policejní koráb, nebo obchodujete-li s kontrabandem, váš policejní rejstřík se změní na narušitele a bude možná ještě hůře. Zničíte-li Thargoidy, pirátskou loď, nebo asteroid, obdržíte peněžní prémii.

Nebezpečí
Nemůžete-li uskutečnit vesmírný skok pomocí J, je ve vaší blízkosti jiná loď. Sledujte indikátor a připravte se k boji. Řízenou střelu letící přímo na vás uvidíte včas na radaru. Podle zvuku odlišíte jestli jste byl zasažen lehce, nebo jestli jste to pořádně "koupili". Je možné, že se během souboje protivník zalekne a uteče. Toto však neplatí o Thargoidech, kteří jsou obzvláště nebezpeční.

Námezdní lovci
Mají bez vyjímky hodnocení "smrtelný" nebo "elite". Pokud jste nezískali titul "psanec" a máte-li vysoké hodnocení v boji, nemusíte se jich obávat. Obvykle se maskují jako obchodníci (používají loďe Cobra) a vyčkávají, dokud nebudou napadeni.

Pirátská plavidla
Piráti existují kdekoliv v galaxii, ale srocují se převážně okolo nestabilních světů. Odmítají vyslat identifikační signál. Každý obchodník, jemuž záleží alespoň trochu na životě, se je naučí rozpoznávat.

Thargoidi
Všichni bojovníci Thargoidů jsou v boji bezohlední a jsou srovnáváni s piloty třídy Elite. Lodě mají vybaveny protiraketovými systémy ECM. Navíc nesou dálkově řízené stroje s vysoce účinným pulsním laserem. Odměna za zničení je veliká...

Policie
Útočí na piráty nebo psance. Nebere do zajetí, pouze ničí. Jejich lodě jsou rychlé a obratné.

Skalní poustevníci
Piráti, zestárlí nájemní lovci nebo planetární vyvrhelové.

Generační lodě
Přes 70000 těchto obrovských plavidel si razí cestu galaxií. Pokuta za narušení jejich plavby je obrovská.

Vesmírní šrotaři
Nalezneme je všude, kde byla přírodní katastrofa, invaze Thargoidů nebo válka. Protože jsou dobře ozbrojeni a doprovázeni flotilami stíhaček, radím: Vyhněte se jim, je-li vám život milý.

Bitevní palubní deska
FS, AS - ochranné štíty čerpající energii ze dvou článků
Spodní sloupec vlevo - indikátor stavu raket.
Zesílené - **zelená**,
opět zajištěny - **černá**,
zesíleny a připraveny k palbě - **červená**.
LT - teplota laseru. Pokud budete nepřetržitě střílet, lasery se silně zahřejí a dojde k jejich odpojení.

Několik dobrých rad pro obchodníky
Vaše loď může být vybavena čtyřmi lasery, čtyřmi raketami a energetickou bombou. K bezpečnému obchodování uvnitř vesmíru, dokonce i v oblastech silně zamořenými piráty vám takováto výzbroj bude stačit. Před příletem do světů feudálních a anarchistických je důležité získat alespoň hodnocení "Deadly", zvláště pak vezete-li luxusní zboží či progresivní strojírenskou technologii. Vám coby začínajícímu obchodníkovi radím obchodovat nejdříve s potravinami, textilem, nerosty a luxusním zbožím. Obchod závisí na poptávce a prodejní ceny závisí na úrovni poptávky a na objemu hotovosti, která je k dispozici. Tyto údaje vám před přistáním nejsou známy. Zemědělské státy mají přebytek potravin za nízké ceny a tyto potraviny se velmi dobře prodávají v průmyslově vyspělých světech. Naopak žádané jsou zde jednoduché stroje a náhradní díly. Průmyslové světy produkují základní potřeby civilizovaných světů jako jsou např. akumulátory, zbraně a léky. Nezpracované suroviny a rudy se dobře prodávají v průmyslových světech střední a vysoké úrovně. Zde jsou zpracovány a obohaceny. Takto upravené je můžete dál prodat vysoce vyvinutým státům. Největší zisky (nebo nejrychlejší smrt) dosáhnete obchodováním s anarchistickými státy. Korporativní státy většinou chrání svůj obchod, ale luxusní zboží je zde vítáno. U diktátorských planet piráti neútočí často, neboť mezi nimi a diktátory existuje dohoda (velmi nejistá). Pravidla obchodování jsou velmi složitá a anarchie i pirátství mají vliv na jejich případnou změnu.

Těžba z asteroidu
Abyste mohli těžit musíte být vybaveni odsávačem paliva a těžebním laserem.

Opuštěný náklad
Vesmírem pluje často osamocený náklad nějaké zničené lodě. S pomocí odsávače paliva můžete takový náklad jednoduše posbírat. Obnáší to nemalé riziko, protože toto zboží může být nezákonné a tudíž nemůže být vezeno a prodáváno bez rizika.

Ilegální obchod
Otroci, narkotika a palné zbraně. Jen velmi málo systemů povoluje takový druh obchodu.

Přehled ovládání:

Navigace:
H - skok nadprostorem
G potom H - mezigalaktický skok
I - galaktická mapa
O - místní mapa
D - vzdálenost k místnímu systemu
B - návrat kurzorového křížku
P - vyvolání informací o planetě
S N+M - pohyb kurzoru X

Základní manévry s lodí:
N (joystick vlevo) - otáčení proti směru hodinových ručiček
M (joystick vpravo) - otáčení po směru hodinových ručiček
X (joystick vzad) - let vzhůru
S (joystick vpřed) - let dolu
Space - přidání rychlosti
Symbol Shift - snížení rychlosti

Kosmický boj:
A nebo Fire - střelba laserem
T - zamířit raketu
F - odpálit raketu
U - zajistit raketu
E - ECM
W - energetická bomba
Q - záchranná kabina
C - zapnout/vypnout přistávací počítač

Obchod:
1 - start ze stanice
2 - nákup (. platí u zakotvené lodi)
3 - prodej
4 - vybavení lodi
P - údaje o systému
K - údaje o cenách na trhu
L - Skore
Enter - inventura nákladu
R - hledání planety (u zakotvené lodi)

Ovládání hry:
J - skokový motor
Caps Shift - přerušení hry
Space - pokračování ve hře
S. Shift - vstupní a výstupní operace s magnetofonem

Ostatní:
(tyto prvky mohou být použity jen při přerušené hře)
R - rozhození/vycentrování obratů
K - ovládání klávesnice/joystick
Y - obrácené ovládání u joysticku (jen ve směru osy Y)
B - obrácené ovl. j. v obou směrech
S - zvuk zapnut
Q - zvuk vypnut
1 - start nové hry

Technické parametry Cobry MK III:
Nejoblíbenější loď obchodníků. Je vhod- ná jak pro boj tak pro obchod.
Rozměry: 65 x 20 x 130 m.
Kapacita: 20 (35) tun.
Výzbroj: Laser, 4 samonaváděcí rakety.
Max rychlost: 0.30 RS.
Výrobní data: Od roku 3100 Cowell & MgRath Shipyards, Lave.
Obratnost: 8 PO.
Posádka: 1-2

Hra měsíce je výherní anketa, které se může zúčastnit každý, kdo si občas zahraje nějakou tu hru. Stačí vyplnit anketu na originálním inzertním kupónu, nalepit na korespondenční lístek a poslat jej na adresu redakce. Každý měsíc vylosujeme jednoho čtenáře, který obdrží hodnotnou výhru – tentokrát to byl joystick.

HRA MĚSÍCE

PROSINEC '91

Atari 800
1. Tetris
2. Draconus
3. Misja
4. Elite
5. Karateka

ZX Spectrum
1. Myth
2. Robocop
3. Tetris
4. R-Type
5. F-19

C-64
1. Turrican II.
2. Last Ninja II.
3. Turrican I.
4. Gods
5. Myth

Atari ST
1. Powermonger
2. Dungeon Master
3. Lotus Turbo E.T.
4. Turrican II.
5. Barbarian

Amiga
1. Powermonger
2. Dungeon Master
3. Lotus Turbo E.T.
4. Gods
5. Champions of Krynn

PC
1. Powermonger
2. Populous
3. Gods
4. Lemmings
5. Chaos Strikes Back

Celkové pořadí
1. Powermonger
2. Dungeon Master
3. Turrican II. ⬆
4. Gods ⬆
5. Champions of Krynn ⬇
6. Mega-lo-Mania ⬇
7. Lotus Turbo E.T. ⬇
8. Myth ⬆
9. Tetris ✡
10. Lemmings ⬇

HRA ROKU '91

Atari 800
1. Tetris
2. Elite
3. Draconus
4. Powermonger
5. Lotus Turbo E.C.
6. Lemmings
7. Misja
8. Karateka

ZX Spectrum
1. Robocop
2. R-Type
3. Myth
4. Powermonger
5. Tetris II
6. Last Ninja II
7. Elvira
8. Tetris
9. Goods
10. F-19

C-64
1. Turrican II
2. Turrican I
3. Last Ninja II
4. Tetris
5. Elvira
6. Turrican I.
7. A.C.E.
8. Gods
9. Myth

Atari ST
1. Powermonger
2. Lotus Turbo E.C.
3. Dungeon Master
4. Falcon
5. Chaos Strikes B.
6. F-19
7. Colorado
8. Turrican II
9. Barbarian

Amiga
1. Powermonger
2. Lotus Turbo E.C.
3. Dungeon Master
4. Lemmings
5. Wings
6. Gods
7. Champions of Krynn

PC
1. Powermonger
2. Populous
3. Lemmings
4. Dungeon Master
5. Prince of Persia
6. Gods
7. Chaos Strikes Back

Celkové pořadí

1. Powermonger
2. Dungeon Master
3. Turrican II
4. Lotus Turbo E.C.
5. Lemmings
6. Mega-lo-Mania
7. Myth
8. Champions of Krynn
9. Battle Command
10. Chaos Strikes Back
11. Gods
12. Kick Off II
13. Railroad Tycoon
14. Elvira
15. Tetris
16. Simulcra
17. Dragon Wars
18. Swiv

POSTAVTE SI VIRUS

Z OBSAHU:

- **Mikroprocesor MC 68000** (struktura registrů, adresování, instrukční soubor...)
- **OS Amiga** (Workbench, volání funkcí operačního systému, funkce knihovny EXEC)
- **Programovací jazyky** (C, Assembler, GenAm, Genim, MonAm, BLink...)
- **Struktura viru** (popis a struktura viru, jednoduchý program pro ochranu před viry...)

Knihu zasílá firma SMS na dobírku - k dodání ihned.

Již od tohoto čísla nastává liberalizace cen i u Excaliburu - doporučená prodejní cena je 24 Kčs. Prodejci Excaliburu mají možnost měnit skutečnou prodejní cenu v širokém rozsahu. Proto se může stát, že u jednoho kamelota bude stát Excalibur 29 Kčs a u druhého podstatně méně. Touto změnou chceme především zásadně zvýšit výskyt a prodejnost Excalibur na co největším území. Budete-li mít trochu času, napište nám do redakce, za kolik se Excalibur prodává ve vašem okolí. Pomůžete tím zvýšit konkurenci mezi kameloty a snížit tak cenu Excaliburu.

AMIGA MAGAZIN - Váš mnohonásobný zisk

Amiga Magazin obsahuje mnoho zajímavých a cenných informací, které již nemusíte pracně shánět a tím Vám pomůže ušetřit čas a zvýšit osobní prestiž. Inzerce různých firem i čtenářů Vám ušetří spoustu peněz, které byste zaplatili jiným, dražším prodejcům. Amiga Magazin Vás informuje o různých výstavách a přednáškách, kterých se můžete zúčastnit a získat tak další důležité informace. V Amiga Magazinu jsou čtenářské soutěže s mnohatisícovými výhrami. Od dalšího čísla je doporučená prodejní cena 29 Kčs. Předplatitelská cena je zatím 19 Kčs.

Nejnovější i starší čísla prodávají:

KLUB 602, Martinská 5, Praha 1, u stanice metra B "Národní třída" (Excalibur, Amiga Magazin)

GM electronic, Sokolovská 21, Praha - Karlín, u stanice metra B a C "Florenc" (Excalibur, Amiga Magazin, PCM)

WS, Svatoslavova 18, Praha - Nusle (Excalibur)

Odběr v PNS

PNS	AM	Exc.
Praha	311	670
Č.Budějovice	293	307
Plzeň	57	158
Ústí n.L.	118	257
Pardubice	185	370
Brno	349	401
Ostrava	220	544
Bratislava	10	20
B.Bystrica	5	30
Košice	-	-
Sklad	12	3
Celkem	**1560**	**2890**
Rozdíl	**-10**	**-70**
Náklad	**5000**	**9000**

Prosíme Vás o uhrazení placeného inzerátu složenkou vzoru C na adresu: AMIGA MAGAZIN, box 414, 111 21 Praha 1.

	50 Kčs
	100 Kčs
	150 Kčs
	200 Kčs
	250 Kčs
	300 Kčs
	350 Kčs
	400 Kčs

☐ **ZDARMA.** Soukromý inzerát (kromě rubriky prodám).

☐ **PLACENÝ.** Soukromý inzerát (rubrika prodám) nebo firemní. Otiskneme jej pouze když s kupónem zašlete podací lístek složenky vzoru C nebo potvrzení o zaplacení.

jméno a příjmení

ulice/obec

PSČ město/pošta podpis

HRA MĚSÍCE

Na počítači ..... hraji nejvíce tyto hry:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

název výrobce

V Excaliburu bych nejraději četl:

Prosíme Vás o zaslání kupónu na korespondenčním lístku na adresu: EXCALIBUR, box 414, 111 21 Praha 1.

Předplatné spolehlivě

Náš nový způsob předplatného obchází VAKUS i banku, čímž se podstatně zvyšuje spolehlivost a rychlost platby. Platby jsou nyní směrovány přímo na adresu vydavatele. Vyplněnou složenku vám pošle firma SMS po obdržení tohoto kupónu.

SUPERVÝHODNÉ PŘEDPLATNÉ!

AMIGA MAGAZIN - 19 Kčs
EXCALIBUR - 14 Kčs

jméno a příjmení

ulice/obec

PSČ město/pošta podpis

Zašlete mi složenku pro předplacení

☐ 12 čísel časopisu Amiga Magazin za 228 Kčs

☐ 12 čísel herního časopisu Excalibur za 168 Kčs

Zašlete mi na dobírku (příplatek od 14 Kčs na zásilkách)

Amiga Magazin 1 2 3 4 1/92 2/92 10-29 Kčs

Excalibur 0 1 2 3 4 6 7 8 1/92 10-24 Kčs

Postavte si virus 49 Kčs

Prosíme Vás o zaslání kupónu na korespondenčním lístku na adresu: SMS, U Pergamenky 8, 170 00 Praha 7.

INZERCE

AMIGA

■ **Dám cokoliv za Lotus Esprit Turbo II, Myth a jiné novinky. Vyměním programy. T.Celizna, Pražská 1412, 535 01 Přelouč, tel. 0457/2432**

■ **Vyměním nebo koupím hry a programy na A500. Hlavně novinky. Michal Polák, Gagarinova 1229, 580 01 Havl. Brod**

■ **Vyměním, koupím programy na Amigu 500. Koupím bar. monitor nebo přenosný BTV s RGB vstupem. Levně. Josef Křižan ml. Nerudova 27, 787 01 Šumperk.**

■ **Koupím Amigu 500. Dávám přednost nejvýhodnější nabídce. Jiří Šimek, Mladcová 57, Zlín. Jan Šimek, Kolejní 2 K3/408, 612 00 Brno, tel: 759533.**

◆ Prodám kvalitní sampler na Amigu. Záruka. Cena 1750 Kčs. Software obstarám. Daniel Hrubý. Černokostelecká 2197, 100 00 Praha 10, tel: 02/776226

■ **Vyměním nové hry jako: Lotus Esprit Turbo 2, Terminator 2 za tyto 2 hry: Eswat, Shadow Dancer. Prodej možný. Informujte své přátele. Volejte na tento telefon 535128, Adam.**

■ **Vyměním hru Mega-lo-Mania za hru Shadow Dancer nebo Eswat a Ninja Warrior. Mohu poskytnout i Lotus Esprit 2, Terminator 2. Tel: 535 128 Adam Král.**

■ **Koupím návod na Amos the Creator a 3D Construction Kit. R.Čermák, Polská 311/2539, 272 01, Kladno 2.**

◆ Prodám barevný monitor Cheer. Původní cena 9000,-. Nyní 5000,- Nový, nevhodný dar. Daniel Linnert, Hložkova 1374, 765 02 Otrokovice, tel:922565, Zlín.

◆ Prodám novou přídavnou RAM 0.5 MB na Amigu 500 osazenou 4 moderními čipy Siemens 1 MBit a baterií zálohovanými hodinami. P. Vondřička, Březová Alej 1207, Liberec 1, 460 01.

■ **Na Amigu 500 okamžitě vyměním Lotus Turbo Chalenge 2 za R-Type 2 (The Disc Company). Případně R-Type ihned odkoupím. Petr Moravanský, Harcov "E", Liberec 460 15.**

■ **Kdo poskytne manuál k Page Stream a Calligrapheru? Německy nebo česky. Karel Radocha, Střelecká 832, 500 02 Hradec Králové. Tel: 049/31775.**

■ **Sháním tyto hry na A500: War in the Middle Earth, Warlords, Gods, Wings, A-10 Tank Killer. Nabízím: Supermacy, atd. Dušan Rovenský, Měchenice 192, okr. Pha-záp, PSČ 252 06.**

■ **Jak pomocí poč. A500 dekodovat satel. programy - poradíte? Richard Liška, Hlavní třída 898, Ostrava 8, 708 00.**

■ **Kdo pomůže začátečníkovi z nesnází, to jest nahraje užitkový a herní software? Vřelé díky. Vladimír Pospíšil, Malířská 5, Praha 7. Nejraději osobně.**

SINCLAIR

■ **Koupím hry na počítač Didaktik zn: pošli seznam. Jaroslav Michl, Pražská 220, Městec Králové 289 03.**

■ **Kúpim hry: War in Mid. Earth, Golden Axe, Hero Quest, Dizzy Panic, Viz, Robocop 2, Total Recall, Turrican 2,Turrican 1 (12 kol), Pr. Artist 2 (komplet). A. Aščeka, Janouškova 19, Prešov.**

■ **Vyměním programy na Didaktika. Filip Lang, Nábřeží 1363, Napajedla 763 61.**

■ **Koupím program pro vedení jednoduchého účetnictví pro Didaktik M. Josef Pravda, Emanuela Podgorného 16/147, 705 00 Ostrava 3 - Dubina.**

■ **Kdo prodá let. simul. (F-19 Stealth Fighter, Fighter Bomber aj.)? Dobře zaplatím. Zašlete seznam. Pavel Martinek, U Tesly 3, Havířov - Šumbark, 736 01.**

■ **Vyměním nebo prodám hry na ZX-Spectrum 90-91: např. Golden Axe, Super Monaco, Narco Police, Lotus Espirit, atd. Seznam za známku. Martin Múčka, Lány 1368, Veselí nad Moravou, 698 01.**

■ **Sháním hry Salamandr, Hardball, Total Recal, Dragon's Lair, Lotus Esprit Turbo Challenge, Cybernoid 1,2, Damocles. Výměna seznamů. Zdeněk Matys, Resiova 743, Hradec Králové 500 02.**

◆ Prodám Didaktik G., Grafickou jednotku XY 4150, joystick, 5 kazet, zav. program, propojovací kabel, manuály, 2 sady zázn. per. J.Světimský, Ronov n/D 381, 538 42, tel. 045590181. Kvalita! Levně!

◆ Prodám Didaktik-Gama (89) + redukci na joystick + 32 kazet her + různé manuály. Vše za 5600 Kčs. R. Šupola, Jezdkovice 10, okr. Opava 747 55.

◆ Prodám ZX-Spectrum 128 +2 (Ramdisk, MIDI, Dataset, RS 232, Centronics, 3 kanal zvuk) + BT 100 + programy + literatura + joystick. Skala Josef, Moskevská 29, 431 91 Vejprty okr. Chomutov.

■ **Koupím hry F 19 a Loderuner i jednotlivě nebo vyměním za Laser Squad!, Robocop, Batman, Elite, Dizzy 1-3 a jiné. David Longin, Angela Kančeva 2541, Tábor 390 01.**

◆ Prodám ZX Spectrum 128+ stáří 1.5 roku, v perfektním stavu. Množství literatury. Cena jen 5500 Kčs. Pouze osobní odběr. Radek Šesták, Havlíčkova 765, 267 51 Zdice.

■ **Nabídni program 3D Konstr. Kit - výměnou za hry. Mrázek Jaroslav, Letovská 541, Praha 9.**

◆ Prodám Spectrum Plus, Datarec. Grundig, Ploter Alfi, 2 x Interf., 2x joystick, 30 kazet her a spoustu návodů, plánů, poke. Cena 5000 Kčs nebo měs. splátky. M. Malík, A. Staška 1734, Praha 4.

■ **Prodám i vyměním hry na Didaktik a Sinclair. Pavel Pinďák ul. Osvobození 224, Slavičín 763 21.**

◆ Prodám 3/4 roku starý Didaktik M + upravený joystick a 6 kazet her. Kazety za 400 Kčs, zbytek za 3500 Kčs. Dále Stereo radio magnetofon (dvojče + 3 ekvalizéry) za 2000 Kčs. 4 měsíce staré + záruka. Tel: 228385 Havířov.

◆ Prodám Interface UR-4. Cena 200 Kčs. Vhodný pro připojení joysticku, tiskárny atd. k ZX Spectru. Josef Kocián, Kvapilova 30, 284 01 Kutná Hora.

■ **Koupím nebo vyměním za nové hry, tiskové editory na tiskárnu Gamacentrum 01. Tomáš Kučera, pper. Příhody 1129, Vlašim 258 01, tel. 030/42163.**

■ **Vyměním nebo prodám hry na Zx Spectrum (i 128). Výběr z více než 2000 her. Seznam za seznam nebo korunovou známku. Z. Krajíček, Pátkova 3-B509, Praha 8, 182 00, Tel: 85556152, l. 761.**

■ **Sháním na splátky tiskárnu a disketovou jednotku Didaktik. Najde se někdo, kdo mi do mnou zaslaných her zavede POKE? Martin Kalivoda, Pohnertova 1726, Praha 8, 182 00.**

◆ Prodám převodník úrovní RS232 na Spectrum nebo Didaktik pro tiskárnu Robotron K6304-podle návodu a kazeťák k počítači (350, 900 Kčs). Tel 3113832 prosím 19-21 hod.

◆ Prodám Zx Spectrum+, Datarec. Philips, joystick (NSR), 16 kazet (tj. asi 200 her a užitkových programů) za 6000 Kčs. Petr Štědrý. Vodňanská 5, České Budějovice 370 11.

RŮZNÉ

■ **Sháním hry na MZ-800. Michal Čupera, Mir. Chlajna 7, České Budějovice 370 12.**

◆ Prodám CPC 464 + GT 64 + DDI 1, diskety, literaturu, mnoho her i programů. Manuály v češtině. Jiří Bužek, 739 41 Palkovice 523.

◆ Prodám termotiskárnu K6304 s kabelem čs. návodem a 150 m papíru. Cena na dobírku 1400. V. Rumpel, box 8, Čecha 1131; 735 81 Bohumín 1.

■ **Programy všeho druhu na SAM Coupé vyměním, koupím, prodám. Jiří Vávra, Ruská 24, Praha 10-Vršovice 101 00.**

■ **Amstrad CPC 464. Majitelé uvedeného typu ozvěte se, výmena her. Ševčík Ondrej, Sitnianska 6595/1, 974 01, Banská Bystrica, tel: 088/23041, kl. 347, Po-Pá 6-14.30, kontakt na klub. Ďakujem.**

■ **Sháním, vyměním hry na Sharp MZ 821. Libor Novák, Družební 603, 284 01 Kutná Hora.**

◆ C16/4+! Textový editor Script + s češtinou! M. Kálal, Rošických 6, 150 00 Praha 5.

◆ Prodám Sharp MZ-821 + VRAM + 12 kazet prg. + tiskárna + joystick + mnoho dokum. Za 6650 Kčs. Jiří Farský, U věžových domů 2933/8 Most, 434 01, tel. 035/7778.

■ **Koupím IO-TEA 2000 do ZX Spectrum (cena nerozhoduje). V. Tebela, Komenského 438, F-M, 738 02**

MS DOS

■ **Vyměním vysoce kvalitní hry v hlavní roli a grafické adventure. Nabízím např. Lazzy Larry 1,2,3; Eye of the Beholder; Loom; HQ; KQ; SQ; Cadaver... volejte 02/292832 po 20 hod.**

◆ Vypracuji zadanou práci na PC. Zn: Kvalitně. Tel. 02/7553855.

■ **Nabízím velké množství her na IBM PC XT/AT. Výměnu a trvalou spolupráci vítám. Platí stále, bleskově odpovím všem. Miroslav Velný, Fugnerova 4, 757 01 Valašské Meziříčí, tel: 0651/22136.**

■ **Vyměním nnebo prodám přes 200 her na PC/XT/AT. Mám hry jako Elvira, Monkey Island, Loom, Kings Quest 5, Space Quest 4 atd. Seznam za obálku se známkou. Martin Feřtek, Španielova 1323, Praha 6 - Řepy II, 163 00.**

■ **Sháním hry na PC/AT především: Cadaver, Powermonger, Paradroid, Warlords, Gods, North and South, Mega-lo-Mania. Vyměním nebo odkoupím. PSČ 537 01, Petr Baťa, Ceregettiho 823, Chrudim 2.**

■ **Koupím nebo vyměním tyto i jiné hry: Powermonger, Paradroid, Dungeon Master. Kamil Zlatohlávek, B. Rejta 2266, Louny 440 01.**

■ **Vyměním hry na PC IBM EGA/VGA. Sháním hlavně sim. aut - např. Lotus E.T.Challenge nebo Supercars (II). Milan Eäner, SNP 1351, Rychnov n/Kn. 516 01, Tel: 22652.**

■ **Smrt mi zcela jistě hrozí pokud neseženu Powermonger nebo Lemmings na PC. Pomozte mi! Karel Marval, Zborovská 13, Liberec 460 01, Tel: 047/25296. I já mám pěkné hry.**

■ **Vyměním hry pro PC XT/AT. Seznam za známku. Jan Pšeja, Tovačovského 3165, Kroměříž 767 01.**

C64/128

■ **Koupím hry a programy na C128 - mód. Popř. vyměním za hry v C64 - módu. Zn. Jen na kazetách. Petr Bareš, Dukelská 691, Kopřivnice, 742 21.**

■ **Koupím hry na C64 novějšího typu, např. Duck Tales, Turrican 1 + 2, Lotus Esprit T. CH., disk i kazeta, nabídněte. Martin Radonič, Sokolovská 149, 614 00 Brno.**

◆ Prodám počítač Commodore C64 II, disk drive C1541 II, myš C1351, original GEOS, 10 disket s hrami, literaturu. Cena 9980 Kčs. V. Vaňková, Astronautů 5, 736 01 Havířov-město.

■ **Vyměním hry na C64. Podmínkou je magnetofon. Napiš seznam. Michal Rafaj, Chelčického 716, 763 02 Zlín 4.**

◆ Prodám cartridge Defender za 40 Kčs a překlad manuálů na C64 za 35 Kčs. Petr Hromiš, Křišťanova 4, Praha 3, 130 00.

■ **Vyměním hry na C-64 jen na kazetach. Obsažný seznam zašlu po zaslání vašeho. Koupím s.z. Alfi do 500 Kčs. Rostislav Baranec, Maroldova 1, Ostrava 1, 702 00.**

■ **Vyměním a prodám hry i z roku 90/91. Velmi nízké ceny za nejlepší hry. Pouze na disk.**

INZERCE

Seznam zašlu zdarma. Možná i koupím. Michal Hajník, Ruská 216/48,353 01 Mariánské Lázně.

◆ Predám, vymením hry na C64 na disketách, kazetách, mnoho novinek, hudobných a kresliacích programov, samplery a demá. 1 zoznam - 1 Kčs známka - dohoda telefonicky. Tel. 0805/20193, Stanislav Čaklovič, B. Němcovej 1, 917 00 Trnava (Proč jsou asi na kuponu ty okénka...?).

◆ Prodám nebo vyměním hry na C64. Levně. Zn: kazety i diskety. František Friš, Postřekov 299, 345 35.

■ **Sháním na C64 hry Super Cars I,II. Nabízím za ně Elviru, F 19, Turrican atd. Marek Wollmann, Templová 6, Praha 1 St. Město 110 00. Tel. 02/2325274.**

◆ Prodám Datasette na C64. Dobrý dárek pod stromeček + kazety s hrami! Levně - neváhejte! Tomáš Němec, Křížkovského 18, 130 00 Praha 3, tel: 27 04 67.

■ **Sháním hry na kazetách 3D Tetris, Ace of Aces, Elvira a všechny druhy simulátorů hlavně auta a letadla. Robert Síbek, Beskydské 1197, Frenštát p. R., 744 01.**

■ **Vyměním hry na C-64. Sháním F19 Stealth Fighter, Paradroid, Barbarian II aj. Pošli seznam. Dalibor Šarovský, Březová 679, Rychvald 735 32. Tel:069/216358. Ps. Pouze na kazetách.**

■ **Vyměním nebo koupím hry na C64. Sháním manuál ke hře Red October (jen na kazetách). M. Sixta, Engelsova 1725, Kladno 1, 272 01.**

■ **Nabízím, sháním, vyměním hry a manuály na C64 (jen na disketách). Pište na adresu: Radim Kučera, Libiš 491, 277 11 Neratovice.**

◆ Prodám C128 + disk. dr. 1571 + cas. rec. + cartridge 5 pgm. + mouse 1351 + tisk. K6304 + 2x joystick + 60 disket + kaz. pgm + manuály - vše 100%. Za 12500 Kčs. Ing. Moravec F. Družstevní 146, 411 19, Mšené Lázně.

ATARI XL/XE

■ **Sháním SCI-FI hry na Atari XL. Karel Mazanec, Smetanova 476, Libušín 273 06.**

■ **Hledám kamaráda, se kterým bych si mohl vyměňovat zkušenosti a hry na Atari 800 XE. Radek Procházka, Příbram 8, Budovatelů 115, 261 05.**

◆ Prodám disketovou jednotku Atari XF-551, pro počítače Atari 800 XL, nová. Cena 6000,- Miroslav Kasík, Kralovická 77, Plzeň Tel: 019/527307.

■ **Vyměním hry na Atari 800 XE. Zašli svůj seznam. Milan Mrkus, Ořechov 170, Polešovice 687 37.**
& Dodám a zapojím Turbo 2000 do mgf. Atari XC 12. Cena 150 + poštovné. Také na počkání na adrese: Josef Šaržík, Karviná 4, Ciolkovského 729, Karviná 734 01.

◆ Prodám Atari 800 XE rozš. na 320 KB QMEQ Centronics, Dataset 4 stopy, tisk. Robotron K6034 + papír, mnoho literatury a programů. Cena 8500 Kčs. Karlík Jiří, Kollárova 36, 431 94 Vejpry 4 (jestli to náhodou nebudou třeba Vejprty ?).

■ **Vyměním hry na Atari 800 XE. Zašli svůj seznam. Milan Mrkus, Ořechov 170, Polešovice 687 37.**

■ **Sháním jakoukoliv hru na Atari 800 která vyšla v Excaliburu. Zaplatím nebo vyměním za jinou. J. Micka, Bohúňova 1343, Praha 4, 149 00.**

■ **Koupím nebo vyměním hry co vyšly v Excaliburu. Jan Kadlečík, Tř. 17. Listopadu 3/808, Karviná - Ráj 734 01, Tel: 0699343208.**

◆ Prodám Atari 800 XL, mag. XC 12 (Turbo 2000) + cartridge, 2x joystick, 1500 her, tiskárnu BT 100 + uživ. programy, literaturu. Cena 9000,- David Kocum, Minská 2784, Tábor 390 05, Tel: 0361/42412 večer.

■ **Koupím manuál strojového kódu na Atari 800 XL. Cenu respektuji. René Kubiczek, Havířov Bludovice, Dlouhá třída 34, 736 01.**

HARDWARE

◆ Prodám jednostrannou mechaniku 3,5 " MDP-30 FD k Atari ST (snad i k Amize apod.) za 900 Kčs. Štěpán Hrbek, K háji 12, Praha 6 - Suchdol, 165 00.

◆ Prodám nový EGA-mono monitor Zn: Atari PCM 125, Petr Honal, V.Wolfa 10, Č. Budějovice 370 05.

◆ Prodám tiskárnu BT 100 + zdroj + základní software. Cena 1000 Kčs (+ kabely k Atari XL-XE). Jan Charvát, Slunečná 10, 736 01 Havířov-Bludovice.

ATARI ST/TT

■ **Vyměním či prodám hry a programy na Atari ST. Sháním hry Red Baron, Railroa Tycoon a další novinky. Uživatelé Atari ST ozvěte se. Seznam za seznam. Tel: 0326/22554.**

■ **Koupím Atari 1040 STFM. Jan Damborský, U dvoru 7, Ostrava 1, 709 00.**

◆ Prodám zbytek disk. 3,5" nahr. soft. na ST. 1ks = 30 Kčs, sezn. zašlu. Karel Novotný, nám. J. Machka 14/889, Praha 5, 158 00, tel: 526541 l.217 - zam., tel: 5238836 - domů.

◆ Zveme všechny uživatele ATARI ST z okolí města Mladá Boleslav do našeho klubu. Určitě nebudete zklamáni. Informace na tel: 0326/22554 - Ruda, 0326/25898 - David.

■ **Vyměním hry na Atari ST. Zašlete mi Váš disk se seznamem, obratem Vám za něj nahraju svůj. Nabízím mnoho novinek roku 1991 a další... Jiří Cmel ml., Staré Město 210, 738 01.**

■ **Koupím návod na programování ACC. a manuál k Turbo C (česky). Tel: 0465933366.**

UPOZORŇUJEME VŠECHNY, KTEŘÍ HODLAJÍ INZEROVAT, ŽE POŘIZOVÁNÍ KOPIÍ PROGRAMŮ ZA KOMERČNÍMI ÚČELY JE V ROZPORU S AUTORSKÝM ZÁKONEM A PODLE TREST. ZÁKONÍKU (§ 152) JDE O ČINNOST PROTIPRÁVNÍ!

INPUT DO REDAKCE / Z REDAKCE OUTPUT

● H.Novák z Jablonce se ptá: V Excaliburu jste psali, že v 12 levelu ve hře **Prince of Persia** stačí po souboji s duchem vejít do propasti. Není to však pravda, protože do propasti se musí skočit, jinak princ spadne a jede se znovu. Kromě toho bych se chtěl zeptat, kde bych mohl sehnat hry níže uvedené (Elvira, Powermonger, Cadaver atd.).

Za první část dopisu Ti děkujeme, jistě jsi ušetřil mnoha hráčům zoufalé pokusy do propasti vejít. Na druhou část je snadná odpověď. Podej si inzerát v Excaliburu a jistě se najde někdo, kdo Ti bude ochoten vytoužené hry poskytnout.

▼ Mnoho čtenářů má problémy s dohráním hry **Neuromancer**. Kde je Grid Point, k čemu slouží Psychoanalysis, Phenomenology, Bargaing a Philosoph 1 skile chip, jak získat Evasin skill chip atd. Tyto a jim podobné další otázky nás donutily do dalšího čísla zařadit návod na tuto jistě právem oblíbenou hru. Takže si nezapomeňte obstarat další číslo Excaliburu.

Dan Hrubý (zkrátil -ml-)

POZOR, ZMĚNA!

Od příštího čísla platí za otištění inzerátu nejen ti, jejichž inzerát má znaky firemní inzerce, ale všichni, kteří hodlají inzerovat PRODEJ. Cena placené řádkové inzerce je napsána na inzertním kupónu. Dnes tedy naposledy uveřejňujeme inzeráty, za které budou příště jejich autoři platit. Tyto inzeráty jsou v tomto čísle označeny symbolem ◆ a jsou vysázeny slabším písmem. Pokud jste již zaslali placený inzerát na starém kupónu, prosíme vás, abyste jej napsali znova na kupón z tohoto čísla. -ml-

JOYSTICKY

Quickjoy

2 tlačítka 6 kontaktů
robustní SV 119 Junior 169,- Kčs
pistolový SV 120 Junior-Stick 199,- Kčs
pilotní SV 122 Quickjoy II 269,- Kčs

zapoupíte v prodejně

ALFA ELECTRONIC

Na Poříčí 10
110 00 Praha 1
tel. 02/2326503

Zboží zasíláme i poštou
prodej za hotové i na fakturu

V dalším kole naší pravidelné soutěže o tip na hru měsíce

vyhrává joystick SV 119 Junior,

věnovaný firmou

ALFA ELECTRONIC

čtenář

Ing. Fr. Moravec
Mšené Lázně

CASTLE MASTER I

Návod sestavil DAVID KIKA!

Z divočiny (WILDERNESS) dojděte k padacímu mostu a střelte do malého černého čtverce vedle něj. Most bude spuštěn, ale zatím nevcházejte a jděte do čarodějovy chatrče (WIZARD'S HUT). Zde snězte potraviny ze stolu, vylezte na židli (crawl), na které leží první klíč. Seberte ho, slezte a odsuňte koberec. Objeví se průchod do katakomb, skoč dolů.

Po pádu okamžitě zastřelte ducha. Potom se rozhlédněte a naleznete první svitek. V katakombách se nachází celkem 5 svitků. Na mapě jsou jeskyně se svitky označeny čísly 1-5 a vy se nyní nacházíte v jeskyni č.1. Navštivte i jeskyně 2-5 a v každé zabijte ducha (svitky seberete později). Pozor na jeskyni č.5 - na cestě k ní je díra v podlaze a u ní stojí dřevěná lávka, kterou musíte nejdříve povalit (musíte ale mít herkulovskou sílu!).

Až budete hotovi, vydejte se do místnosti nazvané CELLAR CORRIDOR. Tady uvidíte troje dveře a otvor ve zdi. Vlevo je WINE CELLAR (vinný sklep), uprostřed TORTURE CHAMBER (mučírna) a vpravo DUNGEON (žalář). Vejděte do vinného sklepa a zabijte ducha. Zde můžete načerpat energii z láhve v levé dolní polici (pozor, jen třikrát). Dále vstupte do mučírny, zabijte ducha, zavřete dveře s hroty a vezměte si poklad vedle stolu. Nakonec vejděte do žaláře. Zde podél zadní zdi běhá duch v podobě myšky - zabít! Vedle žaláře je otvor ve zdi - z něj vyndejte 6 kusů zlata. Nyní můžete opustit podzemí východem vyznačeným na mapě. Dvakrát vystoupíte po schodech (CELLAR STEPS) a jste v prvním patře hradu.

Po celém hradě je roztroušeno jídlo, pití, poklady a především svitky a klíče. Svitků a klíčů existuje celkem deset. V některých místnostech se pohybují duchové, které vždy zabijte, jelikož úkolem hry je zabít 27 duchů včetně draka a bytosti zvané magister a tím osvobodit princeznu (prince).

1. PATRO

Jděte do VAULT VESTIBULE, zabijte ducha a ze zdi sejměte klíč. V této místnosti je na zdi umístěn ukazatel počtu svitků (nenalezené blikají), přičemž po nalezení všech deseti svitků je možné otevřít bílá vrata. Za nimi se nachází místnost PENTACLE VAULT. Dále jděte severní chodbou k bazénu (HOT BATHS), zabijte ducha, pomocí páky bazén vypusťte a objevíte průchod do katakomb. Seberte svitek a vraťte se do prvního patra. Nyní jděte západní chodbou, objevíte se na dvoře poblíž kovárny (SMITHY); navštivte stáje (STABLES). Zde se musíte vplížit pod koně a najdete klíč. V seníku (HAY BARN) zabijte ducha a za senem najdete další klíč. U studny najdete klíč další, sebrat. Studnou projděte do katakomb a vezměte svitek.

Nyní navštivte kapli (CHAPEL), u kříže je dvojitá zeď a za ní zvonice (BELLTOWER). Zazvoňte a vypadne svitek. Z kaple vede ještě jeden východ do katakomb a zde je další svitek. Poté jděte ven z hradu a odvalte kámen (musíte mít herkulovskou sílu) a objevíte průchod do katakomb, kde je opět svitek. Nyní si stoupněte na padací most a střelte do čtverečku na stěně hradu. Most vás vystřelí na střechu kaple! Seberte klíč a seskočte otvorem dolů. Dále navštivte kuchyni (KITCHEN), seberte klíč a plížením mezi hrncem a zdí v krbu se dostanete do spíže (LARDER). Klíčem z kuchyně otevřete Igorův pokoj, zabijte Igora, otevřete truhlu a kromě pokladu seberte i klíč. Vystupte do druhého patra.

2. PATRO

Vstupte do hrnčířství (POTTERY) a vypijte druhou láhev zprava. Vejděte do umývárny a na toaletu, kde najdete zlato. Odtud projděte východní chodbou (proplazte se u kraje otvoru) do nemocnice (HOSPITAL), kde zabijte ducha. Dále jděte do CURING ROOM a ARMOURY, v obou místnostech zlikvidujte duchy. Na chodbě stiskněte tlačítko a otevřou se dveře. Z chodby vejděte do knihovny (LIBRARY), stiskněte zelenou knihu na horní polici a objeví se židle. Vylezte na židli a ocitnete se v místnosti se zlatým nuggetem (SHRINE). Na nuggetu leží další klíč. Opusťte místnost opět s pomocí židle a nyní pokračujte do GREAT HALL, kterou projděte (pozor na past v rohu!) až do GATEHOUSE, kde seberte svitek. Druhé patro je kompletní.

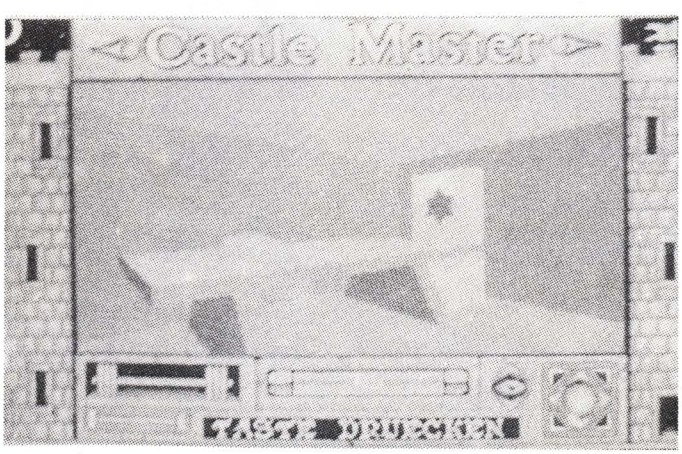
3. PATRO

Jděte do CARPENTER'S, kde můžete načerpat energii. Odtud se dejte východní chodbou do pivnice (INN) - budete muset odsunout zeď. Ve skladu (STORES) otevřete skříňku a zabijte ducha. Dále navštivte JUNK ROOM, kde je na prostřední polici ukryt svitek. To je zatím vše - jděte o patro výš.

4. PATRO

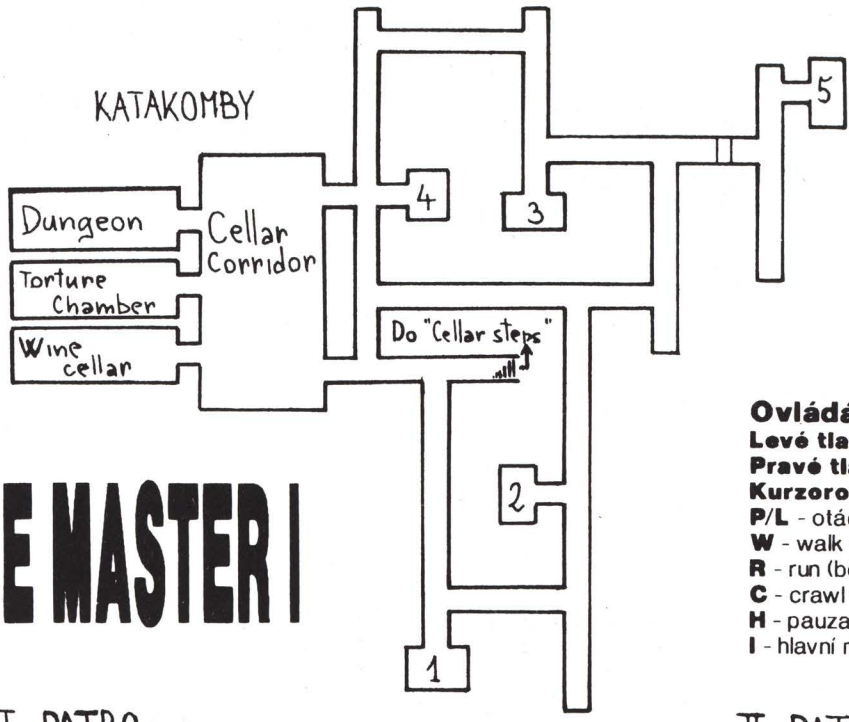
V KING'S SOLAR zabijte ducha a stiskněte tlačítko. Za rohem zatlačte na šedý čtverec - tím je odblokována chodba. V chodbě se čtyřmi tlačítky si stoupněte na místo vyznačené na zemi a stiskněte postupně všechna tlačítka. Ze severní chodby můžete projít na balkón, střelte do vlajky a zabijte ducha. Dále jděte do LOBBY, zabijte ducha a pokračujte do GRANARY. Zde vyhrabte truhlu, otevřete ji a vejděte do ní. Ocitnete se o patro níž v DISPLAY CHAMBER.

Vezměte svitek, poklady a vypijte červený lektvar. Vraťte se o patro výš do tělocvičny (GYMNASIUM) a zabijte tam ducha. Dále projděte do SPIRITS' ABODE a zabijte tři duchy. Poté navštivte BALL ROOM, skočte otvorem dolů a jděte do DRAGON S LAIR. Zde zabijte draka (zničte mu rohy, zuby a oči) a projděte do DRAGON S HOARD. Z truhly seberte velký poklad draka včetně svitku. Na chodbě stiskněte tlačítko, abyste si uvolnil cestu a vraťte se do VAULT VESTIBULE (skočte do otvoru v blízkosti DISPLAY CHAMBER). Projděte do PENTACLE VAULT, seberte poklad a klíč. Nyní vám zbývá jen boj s magisterem ve čtvrtém patře. Zabijte ho a princezna je volná!



Atari ST

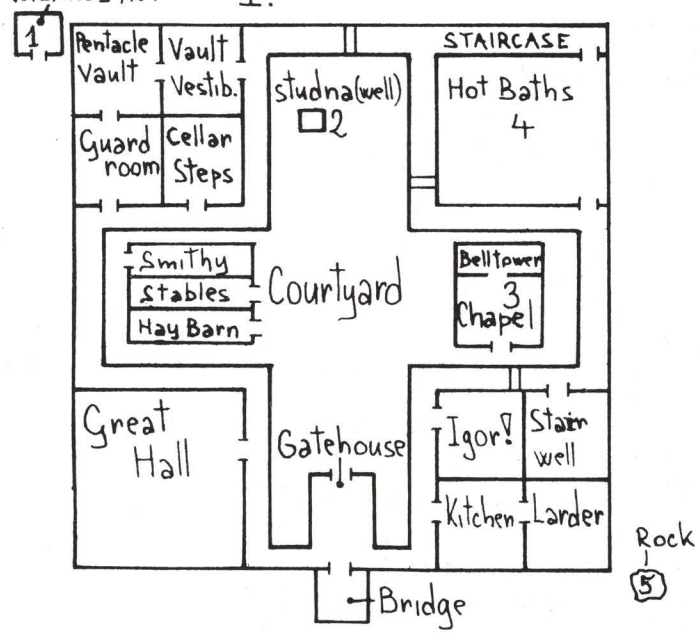
Atari ST



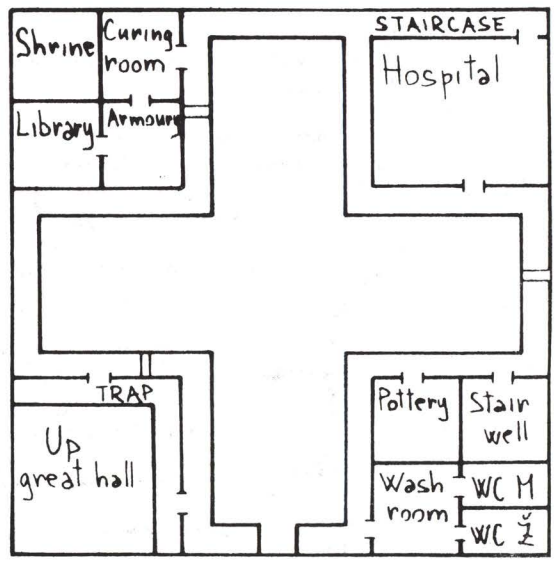
CASTLE MASTER I

Ovládání:
Levé tlač. myši - střelba
Pravé tlač. myši - vzít/použít předmět
Kurzorové klávesy - pohyb
P/L - otáčet hlavu nahoru/dolů
W - walk (chodit)
R - run (běžet)
C - crawl (plazit se)
H - pauza
I - hlavní menu

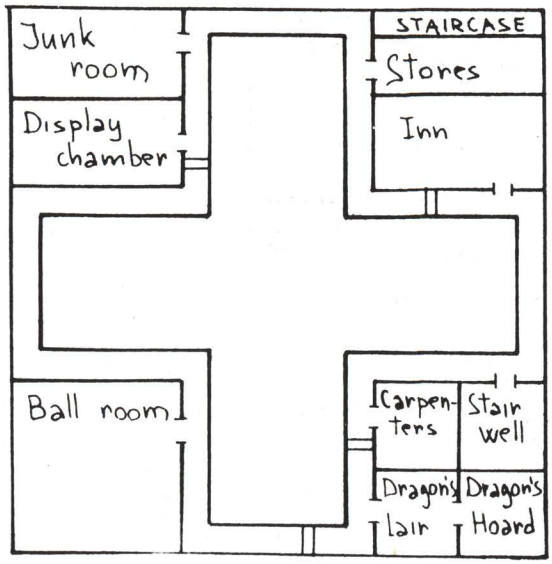
I. PATRO



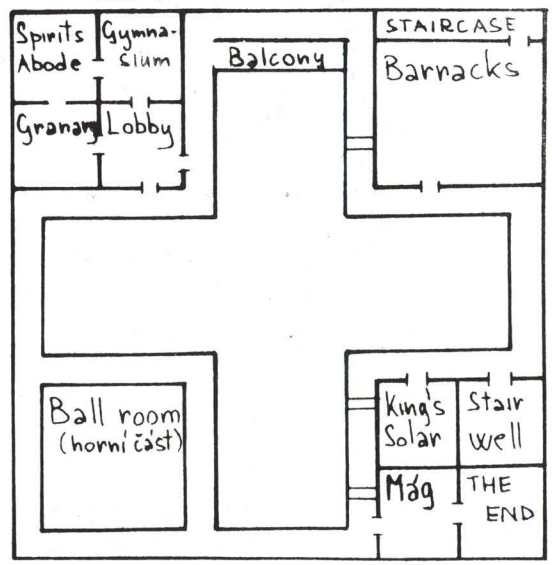
II. PATRO



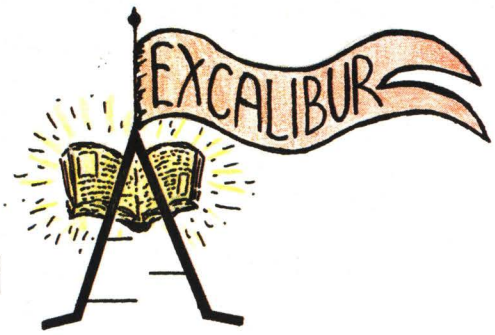
III. PATRO

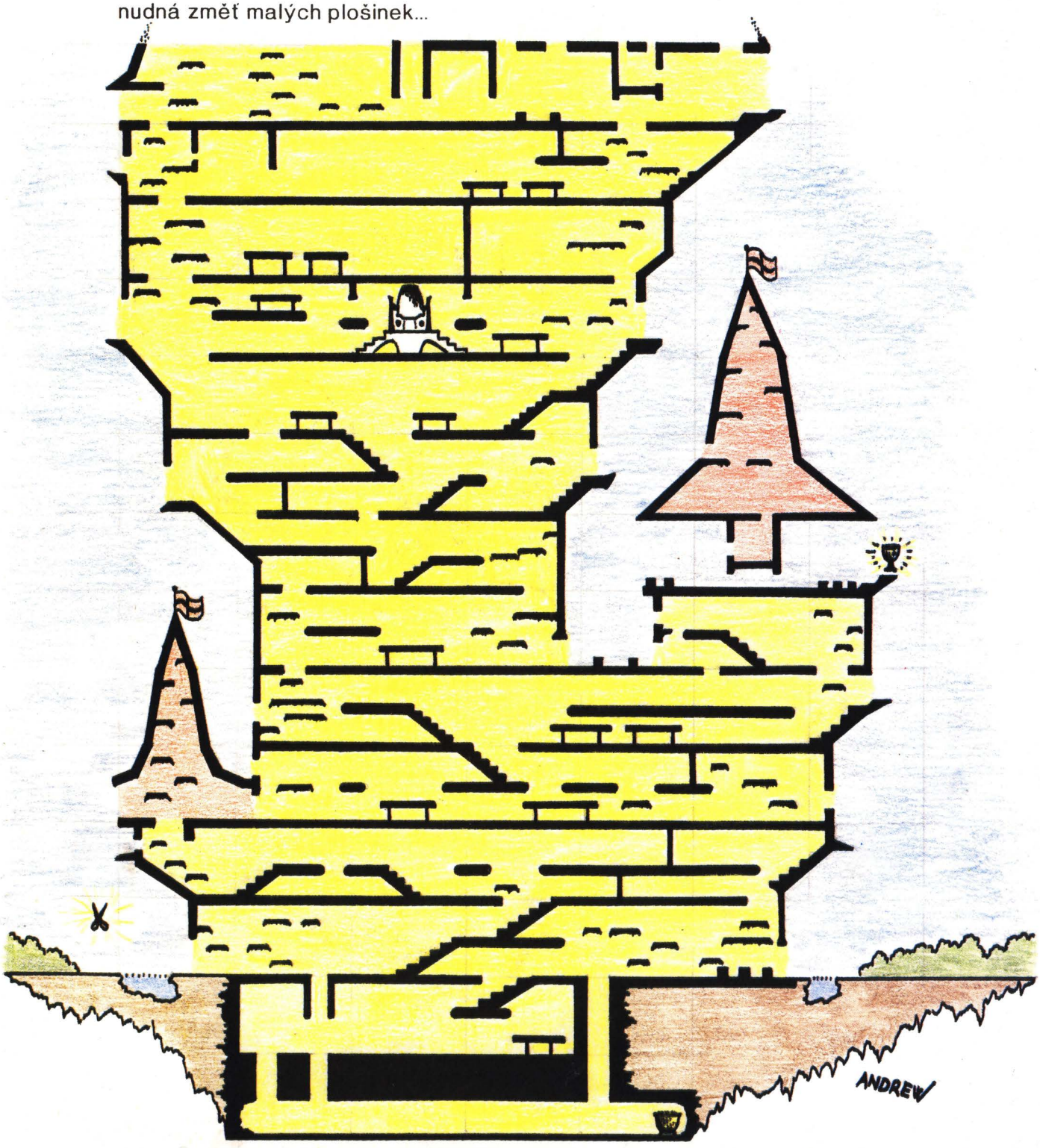


IV PATRO



mapa: Andrew



Cauldron II

Cílem této hry je sebrat nůžky, pohár a knihu. Nůžky jsou hned v úvodní místnosti, pohár pod pravou věžičkou a kniha v nejvyšší věži. S nůžkama musíte ustřihnout pramen vlasu čarodějnici, která se nachází v centru velké střechy, tedy někde v místech, kde momentálně čtete! S pramínkem čarodějčiných vlasů stačí už jen dojít ke kotli v pravém sklepení a hra bude kompletní. Velkou střechu jsem nepovažoval za nutné mapovat, je to jen nudná změť malých plošinek...